PC ✪ PC-CD ✪ SEGA ✪ SUPER NINTENDO ✪ SONY PLAYSTATION ✪ SEGA SATURN

Games Magazine

#5

МАГАЗИН®

ИГРУШЕК

Подписной индекс: 72904

Цена свободная

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

- COMMAND & CONQUER
- Mortal Kombat III
- Phantasmagoria
- "Made In Bullfrog"

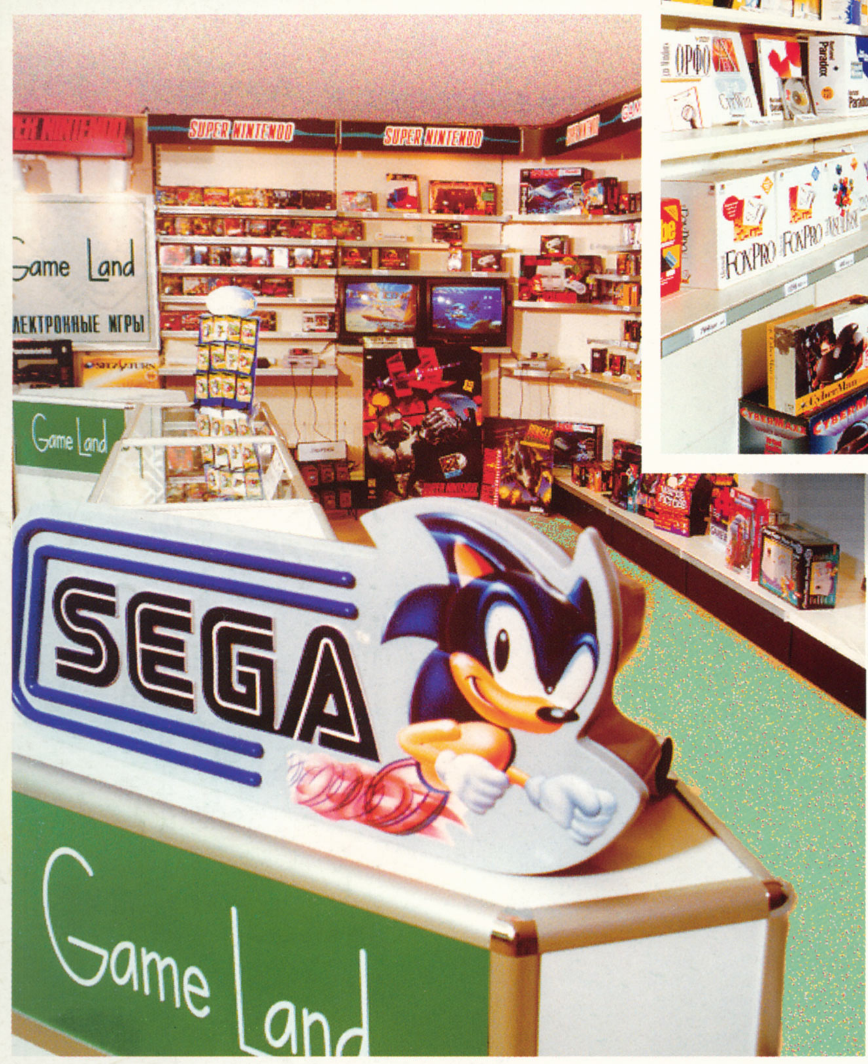
A DOOM по-прежнему на ПЕРВОМ месте

"Читательская двадцатка"

✪✪✪ Solution: Как пройти Full Throttle ✪✪✪

МАГАЗИНЫ

Game Land



Sony Play Station
Panasonic 3DO
Sega Saturn
PC CD-ROM
Jaguar 64-Bit

Game Boy
Game Gear
S.Nintendo
Sega MD
Virtual Boy
Sega 32-X
и многое другое !

компания Game Land ищет свободные торговые площади для открытия салонов-магазинов

Адреса магазинов Game Land — факс: 125-021

Москва: с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд, т/ц "Новый Колизей", м. "Пр.Мира"
С.-Петербург: Адмиралтейская набережная, д. 10, магазин "Game Land"

Games Magazine
5
Магазин Игрушек

Главный редактор
Дмитрий Мендрелюк

Заместители главного редактора
Максим Белянин
Сергей Бублик

Дизайн, верстка
CompuTerra.Design.Group
Гамлет Маркарян
Иван Огородников

Служба распространения
Сергей Тимошков

Телефоны отдела распространения
(095)442-3260
(095)441-1100

Адрес редакции
119517, Москва, а/я 9

Телефоны редакции
(095)232-2261 (5 линий)
(095)232-2263 (5 линий)

Телефон отдела рекламы
(095)442-5792

Факс
(503)956-1938
(503)956-2385

E-mail
games@cterra.msk.su

Учредитель
АО "Магазин Игрушек"

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №013015

Подписной индекс по каталогу ЦРПА Роспечати
72904

Нашим читателям!

Наверное, вы уже догадались: мы с вами одной крови, одного возраста, одного стиля жизни, одних забот и тревог, с одними и теми же пристрастиями, антипатиями, недостатками. Мы, как и вы, жить не можем без новых игрушек, и день считаем потерянным, скомканным и никчемным, если на зуб не попробован хотя бы один новый гамез, если так и не удосужились (и это не оправдание, что не было времени) заглянуть в какой-нибудь Internet или PC Gamer и узнать, что собирается изваять к Рождеству высокочтимая XYZ Ltd., если у любимого Windows-пасьянса, с успехом заменяющего попсомольскую газету, а иногда и обед, так и не удалось выцыганить бонус...

Группа крови у нас вовсе не на рукаве, а возрасту не нужен паспорт. Боженька и его архангел, отвечающий за людские призвания и направление мозгов в отдельных головах, позаботились о том, чтобы мы — игроки — были бессмертны, а текущее в наших жилах красное зелье, словно самая твердая валюта, свободно конвертировалось в любой точке земного пузыря (игра — это свобода!) и полностью обновлялось с каждой новой игрой, хорошей, разумеется.

Как писал великий Хейзинга, можно отрицать почти все абстрактные понятия: право, красоту, истину, добро, дух. Можно отрицать серьезность. Игру — нельзя. Ясно вам? Нас, как ту бодренькую совейскую песню, не задушишь, не убьешь и в угол не поставишь; мы, как свобода, — или есть, или нас нет. Запишем это в тетрадочку и будем твердить, пока само от зубов отлетать не научится:

Игра есть свобода. Игра вечна. Игра суть жизнь. А еще: папа, давай купим компьютер ("Сегу", "Нинтендо", "Ягуара")...

Так будем же свободными и будем играть...

Гм-м... Что-то нас сегодня на философию потянуло. Хорош! Оставим эти задушевные интонации для будущих времен, игроман, как и рыболов-спортсмен, своего видит издалека и поймет его с полуслова. Привет, говорим мы, Command&Conquer! Hi, откликаетесь вы, WarCraft 2! Myst (это опять мы)! Mortal Kombat 3 (конечно, вы)!.. В общем, переводчики нам не нужны и, хочется надеяться, впредь не понадобятся.

Итак, совершаем посадку. И сразу предупреждаем играющую общественность, что нынешний номер посвящен PC. Так сказать, все внимание персональному компьютеру! все на обозрение PC-игрушек! Впрочем, это не значит, что напрочь забыты другие игровые платформы. Обозреваются (и обильно) игрушки для "Нинтендо", "Сеги"... Просто, "писишных" игр больше, чем обычно, и это, в общем-то, понятно: за прошедший с прошлого номера журнала период вышли настоящие хиты (см. выше), наконец, подошло время, когда нас просто перестанут понимать, если мы не выстрелим очередной порцией хитов недавнего прошлого (см. солюшен Full Throttle). Кстати, подобную же практику — выпуск тематических номеров (только это будет по-иному, особенно оформлено) — мы подумываем продолжить. Почему бы, скажем, не посвятить отдельный номер Sony PlayStation? Или играм на CD? Или новинкам 3DO? Или игровому "железу"? Или ежикам? Тем более, что читатели "требуют" (а вкусы у всех разные: одному подавай только PC, другому не надо ничего, кроме "Кенги"). Как вам эта идея?

С удовольствием обращаем ваше внимание на появление новой рубрики, о возможном рождении которой мы вас уже предупреждали. Итак, она родилась, и мы назвали ее "Рукопись, найденная в tmp-файле". Это, так сказать, наши литературные изыски. Так что получите еще один achtung: раздел только для любящих читать (остальных просим не нервничать и писем возмущенных не писать; считайте, что вас это не касается). Хотя, конечно же, хочется, чтобы и митрофанушки, любители картинок, паролей и дверей (как прилагательных), наконец, приучались воспринимать письменное и "немного художественное" слово (тем паче, что слово-то родное — околоигровое). В этой связи мы подумываем уже о следующем шаге: а что, если "подгрести" еще и кино? Ведь сколько прекрасных околокомпьютерных и с помощью компьютеров сделанных фильмов выпускается!

Второе. Что-то нет достойных описаний-рецензий, которые мы ждем в ответ на объявленный нами конкурс. Из тех 15-20 текстов, что пришли заслуживают внимания от силы два-три. Это почему так? Надо подтягиваться, господа читатели, негоже подводить любимый журнал!

Третье. Отвечаем тем читателям, которые интересуются, почему нет хит-парадов игрушек для видеоприставок. Действительно, почему? А все просто: нет статистики, нет и хит-парадов. Возможно, в этом отчасти виноваты и мы сами, так как до 4-го номера не выделяли в анкете места под конкретные игровые платформы: было просто — эти строчки для приставок. А для каких — неясно. Вот и лежат теперь невостребованными анкеты, где в одну кучу свалены и кенговские игры, и сегасатурновские, и нинтендовские...

Четвертое. Как вы понимаете, все это требует места, журнальной площади, и мы, скорее всего, будем понемногу увеличивать объем "МИ", что потребует от вас, наших читателей, бОльших затрат умственной энергии. Но кому сейчас легко, друзья?

И последнее. Мы открыты для сотрудничества с теми, кто, подобно нашему варкрафтовскому асу Ивану Огородникову (см. 4-й номер, "Принципы Огородникова"), готов поделиться с читателями своим опытом по части других (желательно свежих) игрушек. На ум сразу приходит та же Command&Conquer, тот же Myst. Почему бы и нет? Пишите, если только чувствуете в себе настоящие силы.

И о ежиках. Они прислали нам факс. Но не из Ташкента (тепло ушло уже и оттуда, а яблоки все кончились), а из Гонолулу. Они там вместе с товарищем Штирлицем. Кайф ловят, пишут статейки для местного игрового журнала. А еще передают вам всем привет. Вам приятно его получить?

Редакция.

P.S. Благодарим Сергея Карташова за помощь, оказанную в подготовке номера.

Games Magazine 5 Магазин Игрушек

CONTENTS

CONTENTS

Игры на CD-ROM предоставлены компанией LAMPORT

Подвиг ефрейтора, или Сон в руку

Мы заканчиваем публикацию “Прогулок по id”, предпринятых нашим собственным корреспондентом, представляющим интересы журнала в США, Монголии, Украине и некоторых других странах Дальнего Востока. Коротко напоминаем неграмотным читателям, что хорошего было в других частях этой мыльной оперы: 1. Автор, каким-то чудом увернувшись от шальной пули, попал на прием к гению программирования, сотруднику iD Software Джону Ромеро. 2. Автор, которого отправили подглядывать, сумел подслушать, что скоро в России появится русская версия DOOM’а. 3. Автор узнает, что работа над DOOM’ом началась чуть ли не 70-х годах — это был DOOM 007, изваянный Джоном Ромеро для Пентагона, министерства обороны США. 4.Впрочем, чуть погодя настырному автору становится известно, что американцы, создавая свой DOOM 007, драли с так называемого русского “Дума”, появившегося гораздо раньше...

(Окончание. Начало в ## 3 и 4.)

...Ромеро включил одного из тех “динозавров”, что стояли в музее, нашел нужную бобину с пленкой (“Даже ваши от перфокарт отказались”, — пояснил он), запустил ее и пригласил меня к монитору. Я прилип к экрану, как муха к известному предмету...

Первое, что меня поразило, так это надпись в правом верхнем углу каждого вновь появляющегося экрана, утверждающая, что-де *“данная компьютерная программа является совершенно секретной (СС) и разглашению не подлежит”*. Впрочем, тут же присутствовала известная всему прогрессивному человечеству формула, которая призывала пролетариев всех стран тусоваться, то есть, простите, соединяться. Стало быть, подумал я вскользь, пролетариев с ней все-таки знакомили... Затем в глаза бросилось жирное кумачовое посвящение *“Родному героическому народу в память о бойцах невидимого фронта — от авторов по случаю Дня взятия Бастилии”*. Наконец, когда все ритуальные совдеповские формальности были соблюдены, началось оно, обещанное Ромеро действо, а именно русский “Дум”, называвшийся на самом деле, как свидетельствовал урчащий сытым котом монитор, **“Подвиг ефрейтора Атрошкина”**...

“Действие происходит в наши дни на недружественной нашему государству планете Марс, — строчка за строчкой сообщала заставка игры. *— Военнослужащий железнодорожных войск младший лейтенант Шедевр был послан командованием на разведку боем и не вернулся. На его поиски была отряжена прапорщик медицинской службы Колбасюк Александра Иоановна, но она тоже, сраженная вражеской пулей “дум-дум”, пропала без вести смертью храбрых, оставив дома сирого порося-рекордиста Николая. И тогда на розыск товарищей Шедевра и Колбасюк Александры Иоановны командование отправило лучшего десантника Родины ефрейтора запаса Атрошкина...”*

На этом заставка-предыстория, похоже, вся вышла, и из стоящего рядом с дисплеем громкоговорителя типа “колокольчик” зазвучал помпезный гимн уже не существующей страны Совковии. Я по привычке встал по стойке смирно и снял головной убор — ту самую ментовско-танкистскую кирасу, которую на меня надел жлоб-охранник на входе в “Дум Форэва Билдинг” (оказывается, я — вот пень! — общался с Ромеро в этом шлеме... то-то почти ничего не было слышно...).

Гимн захлебнулся, и по экрану снова побежали строчки.

“Ефрейтор Атрошкин совершил успешную мягкую посадку на недружественной планете Марс, надел валенки и телогрейку (такова была местная марсианская мода), вылез из спускаемого аппарата, который тут же (из соображений конспирации) закопал в ближайшем кратере фонтанирующего лавой гейзера, поежился от навалившейся громадины холода-голода и неустроенности (-130 грайдусов по Цельсию) и, несмотря на дневное время суток, огляделся окрест в прибор ночного видения. Справа, плавно изгибаясь, словно великая русская река Волга шустро бежали, шелестя корявыми железистыми волнами, знаменитые, открытые еще Петром первым марсианские каналы. Слева весело колосилась ядрено-желтая, тугая от сока спелости рожь, с нетерпением ждущая комбайновых жаток и задорного пения марсианских девушек-подбиральщиц. Сзади, в пустынном каньоне, между двумя болотами гулко рвались нейтронные снаряды, разнося повсюду тяжелый зловонный запах смерти. Далече, в паре километров, около тонкой ниточки буро-малинового в мелкую крапинку горизонта мило-зазывно качались под напором ветра-баргузина русские карликовые березки. Прямо по курсу оскалилось десятками спаренных пулеметов “максим” из каждого божьего окна здание марсианского министерства обороны, то есть М-Пентагона...

Ваша задача: сделав рекогносцировку местности, выбрать верный маршрут движения и угол атаки при условии, что ровно в 6:34 вечера вам надо водрузить на куполе М-Пентагона флаг победы и затем отправиться на поиски запропастившихся геройских товарищей Шедевра и Колбасюк Александры Иоановны (либо их могилок)”.

Честно скажу, я уже опупевал от этого “Russian DOOM” и, не зная, как всю эту пургу воспринимать, недоумевающе посмотрел на Ромеро. Идешник приветливо скалил зубы. Они, янки, всегда улыбаются. Даже когда выигрывают в лотерею миллион баксов...

“Что же вы, Шурик? Набирайте координаты и маршрут, как просит командование. Атрошкин — это теперь вы. Не мешкайте, а то опять гимн заиграет...”

Я приноровился к клавиатуре, поставил, как учили, пальчики на ФЫВА и ОЛДЖ и лихо отстучал:

“База, але! Это я, ефрейтор Атрошкин Петро, на связь выхожу. Атрошкин. Гвардии ефрейтор. Ну, тот, которого сорвали с передовой и послали за сто верст киселя хлебать. На Марс, в общем, командировали. Хрен знает зачем... Короче, я сел. Все пучком, только после продолжительного полета страсть как курнуть хоца. Можно? Запросите у старшого. Прием...”

Ромеро, ни слова не говоря, одобрительно поднял вверх боль-

шой палец и заулыбался пуще прежнего.

Экран меж тем прямо-таки заструился веселеньким голубоватым светом и выдал на-гора следующее (надо понимать, это был ответ козлу Атрошкину):

"Молодец, товарищ Атрошкин! Так держать! Где наши не пропадали! Командование оценивает ваши первые шаги как очень правильные и разумные, ставит вам отлично с минусом и подумывает досрочно присвоить вам звание младшего сержанта. В общем, корешок, можешь пока покурить и оправиться. Но потом все равно соображалку включай, куда путь держать будешь. Ждем следующих сообщений. До связи, Петя. А пока куришь, передаем для тебя песню "Валенки" в исполнении хора имени Александрова, солист сержант Лидия Русланова. Прием..."

Я, как уже говорилось, опупевал, но вместе с тем (положу, братцы, руку на свое большое, честное и любящее сердце игромана) это начинало казаться мне любопытным. Ну в самом деле, други: я молол какой-то бред, а компьютер виртуозно эту сивокобылию расшифровывал и в доли секунды выдавал адекватную реакцию (вот что такое ЕС-1033! Куда там "Пентиуму Про"! Вот, оказывается, какими гениальными вещами занимался г-н Пажитнофф в младые годы!).

Кстати, это явно косило под искусственный интеллект, ведь запрограммировать, предугадать мою чушь было просто невозможно!.. Удручало только, что пока не было никаких картинок, заставка-вводная явно затянулась. Где же обещанная стрельба, беготня, топот сапог из динамиков и картинно падающие из окон сраженные марсиане?

"Где?" — спросил я у Ромеро, пока Петро Атрошкин жадно затягивался "Беломориной" (заветная пачечка лежала у меня с самой Белокаменной).

"Не понял?" — ответил Джон.

"Картинки, где они? Экшн? Вера из экшн?"

"О картинки! — воскликнул Ромеро с несказанным воодушевлением. — Это самое поразительное! ЗДЕСЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЕСТЬ НЕСКОЛЬКО КАРТИНОК! В финале. Правда, в виде бонусов, для успешно прошедших. Сейчас я вам их покажу. Чудо, а не картинки! Статика, конечно, и до графики еще далеко (если приглядеться, можно увидеть, что все они набраны маленькими-маленькими буковками СССР), но все же..."

Радостно смеясь, едва не хлопая в ладоши, он пробежался по клавиатуре своими длинными рахманиновскими перстами, и по экрану, натужно дергаясь, будто рожая самое себя, пиксель за пикселем стало размазываться серо-белое изображение. Сначала появилось вот что (я успел выхватить из кармана зажигалку, в которую был искусно вмонтирован фотоаппарат "Смена" и, изображая, что прикуриваю неожиданно потухшую папиросу, сделал первый снимок).

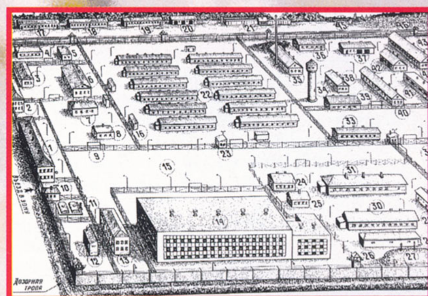
"Это и есть русский богатырь Петро Атрошкин, — с удовольствием пояснил Ромеро, — настоящий, очень мужественный человек, наверное, Герой Советского Союза. Посмертно. Его марсиане пытали,

хотели узнать, кто еще с ним работает (так и говорили: кто еще с тобой, козел, работает? Отвечай, нехороший человек!..). Садисты, право слово. А потом сбросили парня в канал, в котором течет лава из подземных марсианских вулканов, и сказали: плыви, голубок.

Вы, Саша, не сомневайтесь, Петя выплыл. Я эту игру не раз проходил, знаю, что говорю. Многие говорили, что он утонул, но он спасся, ей-ей...

Картинка заколебалась, покрылась рябью и исчезла. На ее место принялась выползать другая. Я опять взялся "прикуривать".

"А это план главного марсианского спецсела, самолично составленный доблестным Петро на корке черного хлеба и переданный на Землю азбукой Морзе с помощью карманного фонарика. Это



уже после штурма М-Пентагона, во время поисков господ Шедевра и Колбасюк Александры Иоановны, — разливался соловьем Ромеро. — К слову сказать, Шурик, указанные господа некоторое время жили в объекте номер 34. Позже Атрошкин повесит на нем мемориальную доску. Ну, а могилки их — это объект номер 46. Петро даст себе и командованию слово, что не хочет возвращаться на Землю, что внедряется в ряды марсиан в образе земляного червяка и будет ухаживать за павшими друзьями до конца своих дней..."

Уже сделав снимок, я с любопытством разглядывал "марсианское сельцо", которое поразительно напоминало... черт, на что же оно было похоже?..

Следующая картинка, как сказал Ромеро, изображала гнусных марсиан, расстреливавших из пулемета "максим" мирных марсианских граждан, вышедших на коллективную прогулку в поля. Вот то, что зафиксировала моя "зажигалка".

Тем временем вдруг ожил экран.

"Ефрейтор, слышь, это База! —

черным по салатовому заплясали строчки. — *Курить-то кончай! Все, конец расслабону. Марсиан надо мочить, а ты чадишь, как паровоз, атмосферу пакостишь. Короче, Петя, подъем, собирай манатки и шагом марш брать М-Пентагон. Это приказ! Отвечай, как на духу,*

куда надо идти в первую голову? Сообщи координаты этого места. Прием...”

“Да погоди ты, — поморщился Ромеро, — дай картинки показать. Одна осталась. На всю игру четыре картинки-бонуса и то торопят...”

Я тут же бросился запаливать папиросину.

Джон опять пробежался по клавиатуре, и надпись, призывающая Атрошкина идти немедленно на подвиг, замерла в нерешительности.

“Сейчас, — сказал Ромеро, — ван момент, плиз. Последний рисунок. Вот, Саша, это граждане Марса. А среди них — законспирированные до поры до времени Шедевр и Александра Иоановна. Лейтенант — с бородкой и скрипочкой, под музыканта косил, а прапорщик — она девушка смекалистая — обернулась сторожевой собачкой. То есть в охрану мирных граждан пристроилась. Там, на Марсе, граждане просто так, без конвоя на улицу не выходили. Преступность свирепствовала, и государство на каждых двадцать человек выделяло двух гардов и одну собачку.

Жаль, потом ребят раскусили: Иоановна съела чужую колбасу, а когда ее стали пинать, не сдержалась и послала обидчика по русской матушке. Ну, а про случай с господином Шедевром вообще без

слез не расскажешь... Все, больше картинок нет. ДАЛЕЕ СПЛОШНЫЕ ТЕКСТА: ЗАДАНИЕ — ОТВЕТ, ОТВЕТ — НОВОЕ ЗАДАНИЕ. ТАКАЯ ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ИГРА. РУССКИЙ “ДУМ”, ОДНО СЛОВО...”

Ромеро смахнул набежавшую слезу и ткнул в какую-то клавишу. Экран, словно опомнившись, застрочил яростное:

“Ну что же ты, Атрошкин?! Какого дьявола медлишь?! Отвечай мухой! Прием!”

На сей раз я, кажется, знал, чем в них запустить. “Да катитесь вы, штабные крысы! — быстренько отстучал я на “Роботроне”. — Нельзя человеку отлучиться. Мне приспичило, ясно? По-маленькому. Прием”.

“Ясно. Самих иногда приспичивает. Прием”, — отозвалась пристыженная База.

“А теперь отвечаю по существу, — удовлетворенно продолжал я, — надо повернуть налево на девяносто градусов и скрыться в колосистой ржи, затем, успешно миновав минное поле, законспирированное под теннисный корт, попробовать попасть под вражеский артиллерийский обстрел, а уж потом удалиться под сень струй, то есть сделать привал на горизонте, под родными карликовыми березками, во время которого громко исполнить русскую щемящую песню “Я в весеннем лесу пил березовый сок”. Так или нет? База ответь. Прием.”

“Ты убит, Атрошкин! Убит!!! Рожь — это лажа, там марсианская засада. Тебя пиф-паф, лапоть! Короче, ефрейтор липовый, у тебя остается сто тринадцать попыток найти верное решение, после чего будет сделана первая подсказка. Ждем попытку номер два. На размышления — восемь с половиной минут. Прием...”

Ища моральной поддержки, а может, и вполне реальной помощи, я обратился к Ромеро. Он-то знает, что делать, куда идти, что отвечать злой и настырной Базе. “Джон, что бы вы посо...” — начал было я и осекся. Ромеро зловеще стоял за моей спиной, держа в руках недвусмысленного вида метровый тесак с игриво закрученным вдоль обоюдоострого лезвия желобком для спуска крови (такими штуковинами мужики из африканского племени Свамбезуимбу в день 8-го марта рубят крокодилам хвосты, дабы сварить из них праздничный плов). Я инстинктивно поднял над собой руки (бесполезно — тесак прошел бы сквозь них, даже не задумавшись о вреде, наносимом моим косточкам) и истошно заорал что-то вроде “караул, грабят!!!”. Ромеро сделал богатырский замах и... вместо того, чтобы разрубить меня пополам, до самого копчика, обрушился на ничего не подозревающий монитор, продолжающий бросать на экран игровые тексты-сообщения. Затем, расправившись с дисплеем, Ромеро быстро отвел тесак вперед, наставил лезвие себе в грудь и всем телом бросился на эту зловеще сверкающую сталь.

Насадив себя на клинок, Ромеро блаженно захихикал и, не сходя с места, стал во все стороны раздуваться, превратившись вскоре в некое подобие огромного красного бугристого мяча. Потом у “мяча” выросли рожки, он покрылся волнами мяса и желваками выпирающих хрящей, раскрыл синюю зубастую пасть и выплюнул из нее сноп ярко красного с желтым посередине пламени. “Какодемон, поганец... — прошептал я, чувствуя, что сердце треплется овечьим хвостом где-то в районе левой задней пятки. — Достал-таки, гад...”

...Динамики рычали злобным какодемоновским рыком. Я поднял голову и посмотрел на часы: 4:30 утра. Причем ровно. Секундная стрелка только-только начала свой бег по кругу новой минуты. Все ясно: я заснул. Опять. Третий раз за последние четыре месяца. Заснул за столом, играя в этот чертов DOOM. Какодемон бился своим головотуловищем об экран, пуляя во все стороны шары огня и истошно рыча. Рядом с монитором лежал раскрытый “Магазин Игрушек” — наверное, эта монструозная гадина целилась в него. И поделом, подумал я, гнусный журнал всех уже достал бесконечным обсасыванием DOOM’а. Будто писать больше не о чем. Надо будет чиркануть им пару возмущенных строчек, так сказать, наставить на путь истинный...

Измочаленный кошмаром, от наваждений которого никак не мог освободиться (Даллас, id Software, Ромеро, русский “Дум”, Брежнев, Пажитнофф, карта запахов...), я еще раз бросил взгляд на опостылевший журнал и остолбенел: в том месте, где была картинка крушащего марсианских гадов морпеха зияла обугленная дыра. Причем сквозная... Какодемон, гад противный, он все-таки попал...

— Александр Ежин-Психоделический
Рисунки Данцика Балдаева

Взятие Цитадели

Военная стратегия, чья цель — уничтожить силы зла. Сосредоточие последних — некая Цитадель полуночи, которую и следует захватить. Если бы не слабенькая графика и почти полное отсутствие звука, то The Citadel могла бы стать вровень с WarCraft и другими достойными играми этого уважаемого жанра. А так... Впрочем, судить вам, дорогие игроманы.

...И вновь на авансцену лезут злобные личности, и вновь на равнинах Тьмы бушуют битвы, и вновь Лорды зла обижают мирное население, и вновь нам, защитникам униженных и оскорбленных, приходится брать в трясущиеся ручонки мечи, покрытые засохшей кровью прежних супостатов. Короче говоря, предлагаемая вашему вниманию игра Lords of Midnight III: The Citadel является очередной вариацией на тему борьбы добра со злом.

Коротко поведаю о сюжете.

Некогда мирное и процветающее королевство Бладмарч (Bloodmarch), не перенеся владычества лорда Думарка, незаконно захватившего трон и попутно развратившего большинство населения, после свержения диктатора тихо приказало долго жить — развалилось по образу и подобию приснопамятного Советского Союза. Вместо того чтобы спокойно собраться, выбрать нового правителя и объявить на весь мир о создании Содружества Независимых Королевств (СНК), растленные Злом местные царьки устроили гигантский мордобой за овладение престолом. Тут же на свет, радостно жмурясь, выползли тролли, гоблины и прочая нежить, которая вкупе с мятежными баронами и графами устроила тотальный разбой.

Простолюдины, которым барские

драчки давно уже встали поперек горла, тихо собрали пожитки и расползлись по лесам. Однако кушать-то надо, поэтому и они занялись разбойным промыслом. Общий итог: все, “кто не с нами”, — оказались обобранными до нижнего белья. К тому же добрые лорды (да, есть и такие), собравшиеся на “большой белый совет”, были кем-то преданы и препровождены в исправительные

учреждения. В стране наступил беспросветный хаос. Восстанавливать порядок и справедливость, как водится, придется вам, друзья-читатели. Все на взятие Цитадели!

Так что быстренько перековывайте орала на мечи — и вперед, на

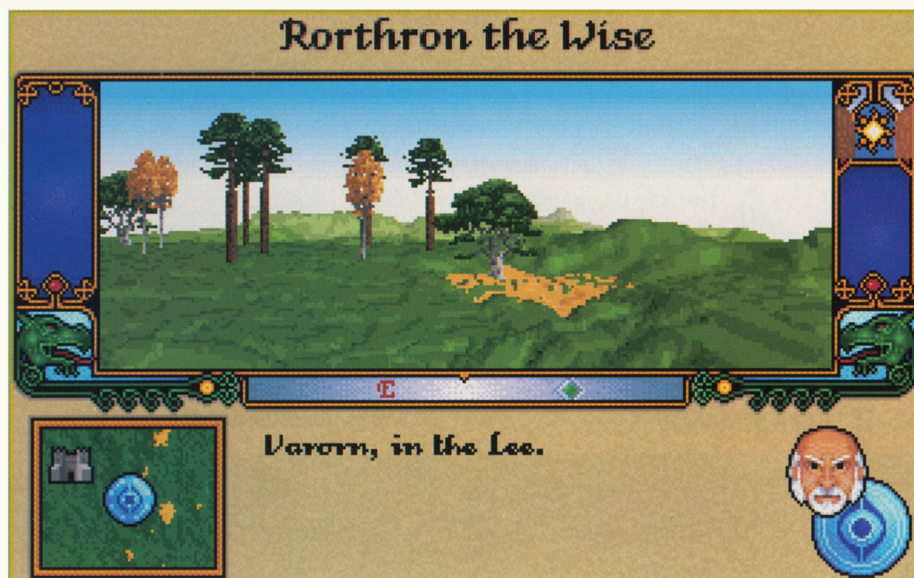
борьбу с нехорошими людьми. Их, естественно, много, зато мы и хитрее, и опытнее — сколько уж стратегий за плечами!

Дружно начинаем рыскать по замку в поисках хоть какого-нибудь оружия. После долгих изысканий с сожалением обнаруживаем, что любимый меч Головопер и топорик войны, зарытый королем гномов, куда-то благополучно исчезли. Видимо, поработали хитрые гоблины. Ничего, дело поправимое. Немного взгрустнув, идем в деревенскую кузню, забираем весь наличный запас мечей и копий и раздаем их крестьянам, не забыв про себя. Лично выдав себе, любимому, два меча (храбрость с голыми руками — удел кретинов) и собрав возмущенный народ, отправляемся в путь. Начиная с этого святого момента, возрождение прежнего могущественного королевства или хотя бы создание дружного СНК — целиком ваша забота. Не подкачайте!

А теперь — о технике дела. Запустивши игрушку, я быстро убедился в следующем: во-первых,

напрочь отсутствует заставка (а это наводит грусть), во-вторых, имеет место немереный Help, в котором легко заблудиться, попутно, впрочем, выяснив немало интересного. Обычно, когда сталкиваешься с очередной стратегией, первое, что интересует, — как сделан combat-mode (иначе говоря, драки). Поэтому я устроил эксперимент крестом: найдя на карте ближайшего лорда, дал ему приказ атаковать (принцип известен: кто

не наш — тот враг; ничего не поделаешь — паранойя). И что получилось: мой протеже, доблестный принц Моркин, бегал за какой-то гнусной личностью недели две. Пришлось прекращать



его мучения кнопкой Reset (ибо поначалу не смог найти более достойного выхода).

В общем, вот вам полезный совет: следите за тем, что делают ваши лорды, так как у них есть малообъяснимая тенденция расползаться в

разных направлениях, которая усиливается по мере важности возложенного на них задания. Помимо управления компьютером, вы вольны самостоятельно распоряжаться своими героями, но людям, вскормленным DOOM'ом, лучше этого не делать — чтобы не расстраиваться. Не стоит гасить все, что движется: многие лорды с радостью примкнут к вашему воинству. Если же кого-то из ваших поймают и посадят в темницу, не беда — под ногами не будут мешаться. Впрочем,

после побега из допра ребята вновь с радостью примкнут к Силам добра. Основная задача — взятие Цитадели полуночи. Однако выполнить ее сразу не получится, поэтому придется заняться кучей побочных заданий: так, необходимо сагитировать на свою сторону как можно больше нейтральных лордов, разыскать максимум оружия и т.д. Короче говоря, забот у начинающего освободителя очень много.

К сожалению, ни одна игра не обходится без недостатков. И The Citadel не исключение. Первое, что бросается в глаза, — отсутствие заставки (о чем уже говорилось). Вернее, она вроде как и есть, но банальное перечисление авторов вполне могло подождать до конца. И уж совсем извращение — создавать ради этого intro.exe. Про музыку можно сказать то же, что и про заставку: она есть. Если, конечно, музыкой теперь называют пятисекундную повторяющуюся мелодию.

Графика. Игрушка, не обладающая красивой графикой, сегодня просто немыслима, но этот постулат, видимо, прошел мимо авторов The Citadel. По-моему, то, что наличествует в рецензируемой игре, было хорошо примерно в 1990 году, но сегодня ничего кроме скептической улыбки вызвать не может.

И последнее. Режим непосредственного управления героями сделан с явным закосом под DOOM-образные игры. Поэтому просто слезы на глаза наворачиваются, когда видишь EGA, перекошенную в VGA на уровне Wolf3D. Мы, конечно, люди простые, нам главное идея, но ведь и идея спрофанирована! Большую часть времени занимаешься не стратегией, а раздачей миссий и управлением героями. Иначе говоря, бессмысленно мотаешься из одного конца карты в другой. Негоже это... Так выпьем же за победу и гармонию битвы, за мир во всем мире! Мир победит войну! Миру мир, войне морковка!..

— Павел Климкин

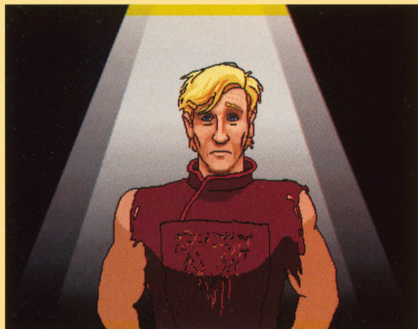
Название: **Lords of Midnight III: The Citadel**

Производитель: **Domark**

Рейтинги:

графика:	50%
звук:	5%
сюжет:	90%
общий рейтинг:	50%

Роджер Вилко выбирается из асфальта



Наконец-то мы дождались очередного сиерровского квеста из серии, посвященной похождениям Роджера Вилко, этого великого искателя приключений на свою забубенную головушку. И вновь на нас обрушивается лавина в виде отменной графики и прекрасной оцифрованной речи (игра-то на компакте). Вот необходимый для Space Quest 6 аппаратный минимум: 486/25, 8 Мб RAM, 5 Мб на диске, двухскоростной CD-ROM, SVGA.

Прелесть space quest. В чем она?

Появление очередного квеста от Sierra традиционно вызывает самые добрые чувства. И в самом деле, нет ничего милее, чем посидеть за монитором, в глубинах которого резвится бедолага Роджер Вилко. Тем более, что, как и прежде, играющий упивается отличной графикой, оцифрованной речью... Только скажите мне, пожалуйста, почему космические (space) и полицейские (police) квесты доставляли не меньшее удовольствие и тогда, когда царила ужасающая EGA'шная графика и, ни на секунду не умолкая, пищал PC-скрипер?..

Есть ответ? Думаю, есть. Все дело в том поразительном чувстве юмора сиерровских ребят, которые писали на радость нам все эти игрушки, полные уморительных приколов, самоиронии, откровенно комедийных ситуаций. Короче говоря, полчаса игры в Space Quest 6 — и вам гарантированы: настроение, парящее где-то в стратосфере, и улыбка, которая будет пытаться преодолеть притяжение вашего лица и бережно передать себя окружающим. Все это, правда, при условии, что вы не лишены чувства юмора и понимаете английскую речь.

Однако понятно, что только ради таких пустяков, как юмор и хорошее настроение, никто на Space Quest и внимания не обратил бы. Есть еще один момент, который словно магнитом притягивает людей к подобным игрулькам. Это магическое, таинственное и до сих пор малопонятное слово Space. Да, космос — штука такая... Другие миры — это вам не кружка свеженького пивка. Тут дело посерьезней будет. Но я опять-таки задаюсь заковыристым вопросом: почему "космические романтики" выбирают Space Quest, а не те же Wing Commander или Tie Fighter?

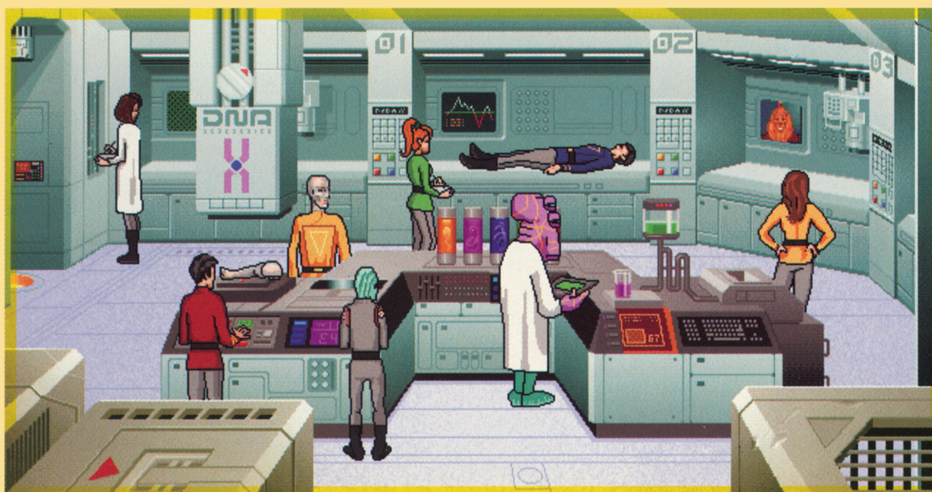
... И тут же на него отвечаю. В ального шерифа, девушку (или как там у них они называются?), с которой можно... Впрочем, хватит шутки шутить и философствовать, давайте перейдем к делу.

только что озвученных играх подход к неизведанному пространству слишком серьезен. Чересчур много выставлено ограничений, шлагбаумов. Играющий волей-неволей начинает мыслить с подлинно солдатской прямотой, и точно так же поступает — делает только то, что прикажут (посоветуют, укажут). Другое дело — Space Quest. Тут все по-нашенски. Какое пугающее космическое пространство? Какие неизведанные миры? Да разумное существо везде останется разумным существом, и на любой, даже самой далекой планете всегда найдет... бар, в котором можно потянуть пивка, зал игральных автоматов, в котором можно подстрелить вирту-

По пояс в асфальте, или Перипетии сюжета

И вновь у Роджера куча проблем... Если вы сумели одолеть прошлую игру из этой серии, то вам не придется объяснять, из-за чего. Тем же, кто не в курсе, все станет ясно из заставки. Пафос следующих строк обращен в первую очередь к новичкам в космических квестах и... лентяям, мучающимся "тягомотиной" начала игры (известно, главное — это хорошее начало).

Space Quest 6 стартует с того, что вас телепортируют на некую планету (кого интересует, какую, настоятельно рекомендую приобрести игру у официальных продавцов, а не у ларечников). Впрочем, техника



иной раз сбоит, и Роджер оказывается... по пояс в асфальте. И то, только тогда, когда робот-оператор ударяет своим могучим кулаком по приборной панели. Да, будущее —

штука непредсказуемая. Не ходите, дети в будущее. Представляете, что было бы, если б механический друг не...? Роджер Вилко наверняка превратился бы в этакого космического Летучего Голландца, которого наши доблестные космонавты со станции "Мир" приглашали бы иной раз на чаек или забить "козла". Так парень и мотался бы, рассекая вселенные и галактики, появляясь ненадолго в разных местах и, главное, вовремя исчезая. А это между прочим тема для отдельного сериала. Но создатели, видимо, отложили до лучших времен реализацию этой идеи и все-таки выпустили Роджера на поверхность, правда, с небольшими приключениями. В этом отношении больше всего поражает реакция инопланетян.

Казалось бы, нормальному человеку нечего делать в асфальте, а уж появление Роджера (самого Роджера!) должно было вызвать, по крайней мере, слезы умиления, радость или, скажем, разочарование... Но реакции не было никакой! Меня даже сомнение начало одолевать: вот, думаю, попаду завтра в такую же передрягу, а людишки будут ходить и не замечать. Хотя... нет, кто-нибудь наверняка пнет ногой, в ухо плюнет, еще асфальтику подбросит. Короче, Роджеру повезло, что не на Москву упал...

Итак, асфальт. Конечно, неплохо было бы выбраться из него. Ваш подопечный, опираясь на руки, делает несколько попыток преодолеть вязкое черное месиво и... полностью отдается в вашу власть. Слабо парню самому. Бесспорно, для начала следует осмотреться (прошу прощения у опытных игроков за благоглупости, которые я здесь проповедую). Было бы неплохо оглядеть каждый предмет. Если бы имелась возможность двигаться, следовало бы еще и ощупать все интересные предметы. Увы, в нашем случае это невозможно. Как же выбраться? Через некоторое время вы догадаетесь, что нужно ухватиться за проходящего мимо робота. Роботы — ребятишки крепкие, как наши омоновцы, и они обязательно вытянут вас на поверхность.

Далее возьмите со стоящего рядом велосипеда (или того, что от него осталось) удостоверение. Очень полезная штука, ценность которой выросла бы на порядок, если б удостоверение украшала ваша, а не какого-то зеленого инопланетянина фотография. Но с этим нет никаких проблем: где-то на улицах города вас терпеливо ждет передвижной аппарат моментальной съемки. Отыскав его, возьмите все деньги, которые у вас есть (не расстраиваетесь, там слезы), и щелкните ими на фотоштуковине. Спустя какое-то время деньги, как вода, уйдут в песок, но зато вы разживетесь несколькими фотками. Осталось переклеить карточки и... вы — сотрудник спецслужбы! Вот теперь начинается главное веселье!

Замечу, что в Space Quest 6 традиционно множество и просто смешных поворотов сюжета, и откровенных пародий. Если вы заглянете в зал игральных автоматов (а по ходу дела вам придется зайти туда несколько раз), то сможете сыграть с неким инопланетным панком во что-то типа Mortal Kombat'а. Только герои здесь тянут друг друга за нос, щекочут, кидаются тортами. А "фаталити" — это ковыряние... ломом в носу. В винном магазине вы встретите упившегося в доску инопланетянина из известного фильма "Е.Т.". В подвале бара найдете терминатора, с задумчивым видом ковыряющегося в своей руке, а за беспокойство выворачивающего вас наизнанку. Подчеркну: приколы начинаются уже с заставки, так что игра стартует, когда вас вовсю колотит от смеха. Корабль, на котором летит главный герой, при более пристальном рассмотрении оказывается нижним бельем Роджера и т.д.

В заключение немного о серьезном. Игру можно проинсталлировать как под DOS, так и под Windows. Причем запускаться оба варианта будут из одного каталога, что существенно сэкономит место на вашем винте.

Минимальная конфигурация компьютера, годная для рассмотренной игрушки: процессор 486/25, 8 Мб RAM, 5 Мб на диске, двухскоростной CD-ROM, SVGA. Не знаю как вам, а на мой взгляд, требования довольно суровые. Впрочем, игра, бесспорно, того стоит. Да ради Space Quest 6 можно и самому собрать компьютер нужной конфигурации. Точно говорю!

— Алексей Бобров

Название: **Space Quest 6: Roger Wilco In The Spinal Frontier**

Производитель: **Sierra**

Рейтинги:
графика: 90%
звук: 70%
сюжет: 85%
общий рейтинг: 85%

Байкеры не сдаются!

солюшен к игре Full Throttle

Вступление для господ Обломовых

Полагаю, вы уже притомились от восхвалений, поющихся в игровой прессе в честь Full Throttle. Но помочь ничем не могу: чем здесь поможешь, когда, похоже, это на самом деле лучшая игра года. И если с последним утверждением некоторые еще могут поспорить, то опровергнуть то, что это лучшая игра года в своем классе, думаю, просто невозможно. Отличная анимация, потрясающий стереозвук, совершенно логичный, нестандартный, продуманный до мельчайших подробностей сюжет. Одно это в сумме уже дает нечто выдающееся. Если же к этому прибавить рок-музон от Gone Jackals (диск "Bone to pick") и прекрасный юмор, которым полна игрушка, то получится не просто компьютерная программа, а... произведение искусства, в которое хочется играть, играть и играть!

Убежден, Full Throttle, как и DOOM, — знаковое явление, а потому войдет в историю. Но об этом мы узнаем потом. А сейчас насладитесь подробным описанием того, КАК ПРОХОДИТЬ эту игру (то есть солюшеном).

Впрочем, если вы не любитель подсказок и халявы (а таких, надеюсь, среди наших читателей большинство), попробуйте сначала потрудиться над Full Throttle самолично, без нашей помощи. И только когда упретесь рогом, милости прошу. Если же ваша фамилия Обломов и вам самому искать верные решения в лом, то, Илья Ильич, умоляю вас, хотя бы не поленитесь испробовать неправильные варианты — погибнуть вы все равно не сможете, а удовольствие получите.

Кроме того, в материале приводятся краткие описания мультфильмов, исполняющих роль связки между частями игры. Это сделано для того, чтобы человек, постигающий солюшен вдали от монитора, смог сохранить в памяти сюжетную линию игрушки.

Я сказал: поехали!

После просмотра стартового мультфильма, который вводит вас в курс дела относительно корпорации "Корлей Моторс", а также, что не менее важно, дает понять, кто здесь положительный герой, а кто — отрицательный, вы попадаете непосредственно в саму игру. Левой кнопкой мыши укажите Бену, куда следует идти, и произведите различные действия с предметами (чтобы войти в этот режим, нужно навести курсор на интересующий вас предмет и, если он попадет в красную рамку, нажать и подержать левую кнопку мыши), а с помощью правой вы можете брать вещи из вашего инвентаря. Итак, пора действовать. Я сказал: поехали!

В самом начале игры вы находитесь в... мусорном контейнере на задворках бара, в котором еще совсем недавно сидели с друзьями за кружечкой пивка. Чтобы выбраться оттуда, достаточно указать на крышку контейнера и использовать по назначению кнопку мышки. Недовольный Бен

вылезает из своего "убежища", в которое его запихнули враги, и получает полную возможность действовать по своему (и вашему, конечно) усмотрению.

Да, он не пешеход

Честно говоря, в этом забытом богом месте, под завязку загаженном картонными коробками, нам с вами делать нечего, так что можно смело идти, скажем, направо.

Впрочем, это единственно возможное направление движения, только так вы сможете попасть ко входу в бар. На первом плане — бросающийся в глаза мотоцикл, и если вы настоящий байкер (хотя бы в душе), то курсор мышки укажет на это чудо техники непроизвольно. Но можете даже не пробовать завести его: враги (без этих гадов, увы, не обходится ни одна хорошая игра) оставили этого мототигра без ключей. Конечно, можно пойти пешком, но Бен в ответ на такое

предложение отвечает кратко и предельно доходчиво: “Я не пешеход”.

Казалось бы, самое время напиться и в люлю — дабы забыть все это, как страшный сон, но... эти гады заперли дверь бара. Что может сделать с хилой дверью здоровый парень в косухе, обладающий к тому же ногами? Для начала, конечно, вежливо постучаться. Это

раз. А потом постучаться еще разок. Это два (на любителя). Ну, и наконец, просто выбить дверь к чертям собачьим. Отмазка для хозяина бара: “Извини, друган, что-то дверь заклинило” будет выглядеть истинной правдой.

Вот вы и в трактире. Скажите, только честно, у вас не вызывает подозрений хозяин, этот вонючий панк с серьгой в носу, который не хотел открыть вам дверь? Короче говоря, самое время задать ему несколько вопросов. Если у вас, как и у всех нормальных людей, есть некоторые трудности со слуховым восприятием английской речи, нажмите клавишу F1 и задействуйте в меню пункт вывода текста на экран. Итак, у вас есть некоторый выбор вопросов, которыми вы хотели бы озадачить бармена. Если мне не изменяет память, что-то типа: “Куда это все уехали?”, “Кто меня огрел по башке?” и “Где ключи от моего мотоцикла?”. Имея некоторый опыт общения с Full Throttle, могу заверить, что ни на один из этих вопросов бармен не даст осмысленного ответа. Но неужели вы не знаете, как выбивать информацию из барменов с серьгами в носу? Правильно, дерните за это колечко в его шнобеле — и парень расколется: подробнейшим образом все объяснит да еще и ключики вернет.

В дорогу!

Теперь самое время седлать могучего двухколесного коня и отправляться по бесконечным асфальтовым лентам. Двигатель ревет, как чумовой, солнце отражается в хромированных частях мотоцикла, напуганное шоссе на бешеной скорости бежит из-под ваших колес, ветер треплет волосы лихого водилы... Но не обольщайтесь: спокойствие относительно. Через некоторое время вас догоняет одинокий мотогопник и начинает вытворять свои тупоголовые штучки (в частности, пытается вас опрокинуть). Но и у вас есть чем ответить: не зря же Бен обут в

тяжелые армейские бахилы, а руки парня скрыты ядреными крагами. Теперь все зависит от сноровки, смекалки и, не в последнюю очередь, от того, как шустро вы нажимаете на левую кнопки мыши. Но даже если вам не повезет, и ваш мотоцикл, кувыркаясь и громыхая, разберется на запчасти (про Бена я вообще ни слова не пророню, назвав эту паузу минутой молча-

ния), не расстраиваетесь — у вас есть бесконечное количество шансов попробовать себя в мотобитве. Но когда после нескольких попыток вам все-таки удастся отправить противника на заслуженный отдых на пыльной обочине и вы на радостях поднимете мотоцикл на заднее колесо, враги снова ухитрятся напомнить о себе: вылетит втулка переднего колеса, и оно, радостно подпрыгивая, умчится в прерии.

В поход за паяльной лампой

Конечно, такой опытный рокер, как Бен, неплохо справляется и с одним колесом, но всему хорошему когда-нибудь приходит конец: передняя часть мотоконя опускается, вилка трется об асфальт, летят искры, и мотоцикл вместе с Беном превращается в огромный факел...

Вы лежите на обочине, вам очень-очень плохо. В памяти — только одно: сноп искр, авария, боль от ломающихся ребер, ног и рук... Спасает Бена некая девчонка, которая, сфотографировав его, отвозит парня в домик Марин. Марин оказывается не только доктором, но еще и отменным механиком. Однако для полноценного ремонта раскуроченного мотоцикла не хватает трех вещей — передней вилки, паяльной лампы и бензина. Ваша задача — найти все это, а моя — помочь вам в этом нелегком деле.

Не покидая домика Марин, возьмите канистру (стоит около двери) и шланг (лежит на полке). Теперь можно отправляться на поиски. На улице вы найдете вашу спасительницу, с которой можно перекинуться парой слов. Впрочем, не отвлекайтесь: нынешней ночью предстоят великие дела. Пойдя налево, вы попадете на улицу, причем наблюдать местность будете с высоты птичьего полета.

Первым делом направляйтесь к домику, в котором мигает свет. Это хижина Теда. Несмотря на то что вы можете легко выбить дверь, все же постучите в нее. И лишь когда Тед поднимется из подвала и спросит: “Кто там?”, бейте по ней со всей дури. Тед, получивший дверью по лбу, пролежит в отключке всю оставшуюся игру. Но не жалейте его: парень — враг, в чем вы могли бы убедиться, поговорив с ним подольше.

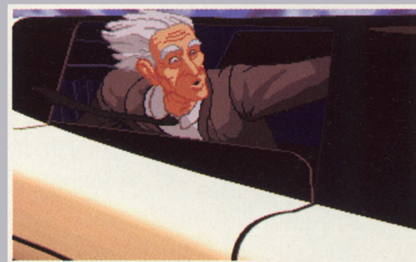
Вы на первом этаже дома Теда. Возьмите из холодильника мясо и отмычку из шкафа. Затем спускайтесь в подвал на лифте — это прямоугольная площадка на полу возле правой стены. В подвале вас интересует только паяльная лампа. Обнаружив ее, отправляйтесь назад к Марин. Девчонка будет очень рада.

Как разжиться бензином

Ну, а как насчет горючки? Справа есть башня, держите курс прямо на нее. Тем более, что при ближайшем рассмотрении она

окажется... контейнером с искомым бензином. Пройти внутрь вам поможет отмычка, и не

забудьте подобрать замок, который откроете. Вот вы и внутри. Перед вами — заманчиво светящаяся в лунных лучах лестница. Но как только вы дотронетесь до нее — включится сигнализация. Конечно, можно убежать, но это вам не поможет. Лучше спрятаться за сооружением на заднем плане. Полиция прилетит на



непонятном аэроустройстве и, не найдя никого, спустится, чтобы исследовать башню. Когда парни поднимутся наверх, оставив внизу свой летающий девайс, действуйте! Подойдите к полицейскому аппарату, найдите у него бензобак, откройте его крышку, поставьте на землю канистру, соедините бак и канистру шлангом и отсосите из последнего воздух. После того, как канистра наполнится, придется сматываться, но это произойдет уже без вашего непосредственного участия.

Место, где водятся передние вилки

Осталось последнее — достать переднюю вилку. На свалке (на панораме — слева вверху) иногда попадаются неплохие. Но как туда попасть? Подойдя к двери, вы обнаружите, что ее можно поднять с помощью веревки справа, но нельзя закрепить. Единственный выход — надеть на дверь замок, который вы подобрали у топливного контейнера, а потом залезть на стену по веревке. Оказавшись наверху, вы сможете разглядеть всю свалку. Теперь сигайте со стены и ворошите кучи. Из одной выскочит ужасающего вида собака, с пеной и железками в пасти, и попробует вас откушать. Вам придется срочно ретироваться в поисках более безопасного места.

Как бороться с этой четвероногой страхолюдиной? Спрыгнув со стены, пройдите направо, а потом еще раз направо. В конце концов вы окажетесь там, где бегает

страшная псина, а вокруг стоят разбитые машины. Положите кусок мяса в ближайший автомобиль и, когда пес запрыгнет туда, направляйтесь сначала налево (до смены экрана), а потом наверх, на кран. Вы попадете в кабину крановщика. Расположите большой магнит над

автомобилем с собакой, опустите его как можно ниже и нажмите большую красную кнопку. Теперь вам остается только поднять прилипшую к магниту машину, и собака оттуда уже не сможет выпрыгнуть. Все, дело сделано, считайте, что вилка у вас в руках: она лежит в той куче, откуда материализовалась псина.

В поисках Марин

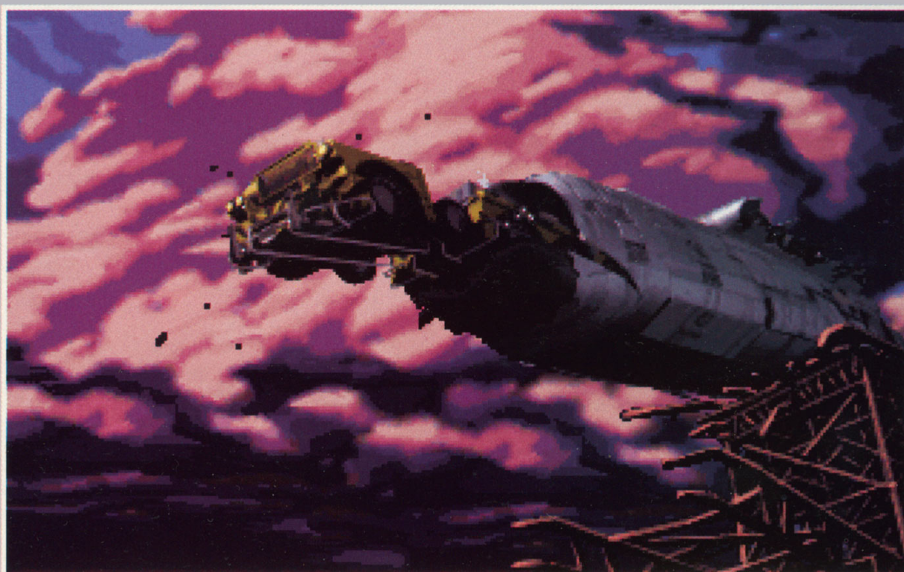
Порядок, двухколесный экипаж на ходу. Бен благодарит Мо, поставившую по доброте душевной на мотоцикл ракетный ускоритель, и удаляется в даль светлую. Пока —

светлую. Потому что очень скоро, буквально через пару-другую километров гонки по шоссе, ваш подопечный замечает впереди дорожный блок из полицейских машин-летунов, старательно освещающих прожекторами трассу. Да, пути нет. Вы возвращаетесь назад, мучительно соображая: что же делать? Однако решение на поверхности: снова загляните в топливную башню и, задействовав сигнализацию, подождите пока все полисмены не улетят на вой сирены. Дорога свободна.

А теперь настал черед первого

мультфильма. Вы наблюдаете, как Бен встречается с дружками-байкерами, как негодяй Рипбургер убивает старика Корлея, но это успевает снять на пленку девчонка, как ее ловят, как один из злодеев направляется на охоту за Мо, а Бен в это время разговаривает с умирающим Корлеем и выясняет, что старик — отец Марин.

Естественно, вам следует вновь вскочить на своего мотоконя и на максимальной скорости рвануть к Марин, моля по дороге боженьку, чтобы он позволил вам опередить бандитов. Но не тут-то было: боженька в Full Throttle к байкерам не очень милосерден. Но не вешайте носа: девчонка сама разобралась с врагами и сделала ноги в неизвестном направлении. Притормозив у



ее домика, Бен наблюдает следы разгрома и пытается сделать соответствующие выводы. Поройтесь в обломках — и вы обнаружите фотокамеру. По идее, если бы в ней осталась пленка, то можно было бы увидеть сцену убийства. Но пленки нет. Что делать? Куда пойти, куда податься?

Лучше всего — в сторону уже знакомого бара. Рядом с ним припаркован какой-то грузовик, в остальном же все без изменений. Загляните в заведение, где на вас с порога обрушится лавина информации. Так, телевизионный диктор объявит, что на Бена идет охота, ибо он обвиняется в убийстве старика Корлея, и все его дружки уже сидят за решеткой как соучастники. Попробовав заговорить с барменом, вы быстро поймете, что он напуган до дрожи в коленях и боится, как бы и его не упекли в кутузку. Ну, а уговаривать водителя грузовика, на вид вполне дружелюбного парня, и вовсе бесполезно: везти преступника он не намерен ни за какие коврижки.

Но не надо печалиться, выход есть: покиньте бар и обойдите его слева. Вы окажетесь именно там, откуда начинали игру. В контейнере на сей раз сидит девчонка, которая подобрала вас на дороге после аварии. Пообщайтесь с ней. В ходе разговора выяснится, что смелая герла-журналистка засняла на пленку убийство Корлея, но ее засекли и пленку отобрали. В конце концов она попросит Бена связаться с ее редактором и, дабы он смог беспрепятственно преодолеть дорожные посты, отдаст ему удостоверение частного сыщика. Получив такую мощную бумагу, не поленитесь дойти до бара и отдать удостоверение водителю грузовика, попутно популярно втолкуйте ему, что двигать лучше сейчас, немедля.

Первая встреча с рокерами-мутантами

Итак, сделка состоялась. Ваш мотоцикл спрятан в кузове в промышленных отходах, вы

сидите в пустом бензобаке, и грузовик рассекает шоссе, минуя посты копов. Бен даже засыпает, но ненадолго: скоро грузовик останавливается. И что же видит наш герой? Неподалеку стоит мотоцикл, водитель, хитро ухмыляясь, прощается с Беном и шустро отъезжает. Вас тревожит какое-то нехорошее предчувствие. И правильно: подойдя к двухколесному другу человека, вы обнаруживаете, что эта бородатая скотина, которая только что сделала вам ручкой, стащила некую важную деталь (прошу пардона, но я не автолюбитель, названия не знаю).

Кстати, место, где вы сейчас находитесь, это сарай... Корлея и Марин. Зайдите в маленькую халупу справа, приподнимите подушку и возьмите из-под нее небольшой ломик. Затем откройте сундук и заберите оттуда нужную деталюшку. В этот самый момент в окно видно, как распахиваются двери гаража, и оттуда на полной скорости выезжает Марин, тут же скрывающаяся за горизонтом. Не теряйте время — это погоня, без которой не обходится ни один достойный сюжет. Двигатель ревет, как взнузданный тигр, протекторы бешено скрипят по плавящемуся асфальту, в ушах завывает ветер — и все это под замечательные рок-пассажи!

Увлекшись погоней, Бен опережает тот самый грузовик, ведомый бородатым мерзавцем, и въезжает на территорию рокеров-мутантов, кейвфишей. Замечу для начинающих, что это отнюдь не мирные байкеры, а настоящие хладнокровные убийцы, гоняющие на мощных, странных мотоциклах. Пока вы раздумываете, а не слинять ли вам с их территории, Марин включает ускоритель и, оставив за собой клубы дыма, скрывается. Вы, естественно, тоже хотите задействовать это замечательное устройство, но... обломитесь! На месте тумблера — торчащие провода.

В это время вас обгоняет и даже подрезает грузовик. Это последняя капля, решает Бен, ты труп, приятель! Он жмет до упора на газ и... Но что это? Сзади вдруг объявляются три странных желтых моточудовища. Елы-палы, это же кейвфиши!!! Обогнав Бена, они устремляются за грузовиком. Шофер отцепляет прицеп, который сшибает двух мотоциклистов, но третий успевает выстрелить, и к кабине грузовика прилипает граната. Раздается жуткий взрыв, остатки машины вместе с обломками моста, на который грузовик только что въехал, падают в каньон. Осмотрев перевернутый прицеп, мутанты уезжают. Бен также тормозит около прицепа.

А в это время его недруги устраивают засаду около ранчо дяди Пита...

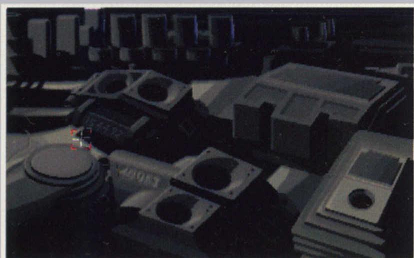
Как нам обустроить свой мотоцикл, или Прощайте, кейвфиши

Первым делом вам нужно спустить колеса прицепа. Используйте для этого ломик. Затем опрокиньте прицеп. Это можно сделать, надавив на него сзади. Теперь возвращайтесь назад, к ранчо. Вам на хвост сядет автомобиль с бандитами. Когда ваши преследователи окажутся там, где лежит прицеп, лобовое стекло их авто будет залито отходами, и машина на полном ходу, красиво

начнет таранить скалу.

Бандюг заберет лимузин Рипбергера, но автомобиль останется. Позже Бену понадобится с него кое-какая деталюшка, но сейчас

лучше добраться до взорванного моста. Притормозите возле него и, спешившись, подойдите к большой доске, находящейся справа. На ней висит масса различных объявлений, но вас должно заинтересовать одно — о человеке, который перепрыгнул



каньон на мотоцикле. У того героического парня был мотоцикл "Корлей" (как, впрочем, и у Бена), оснащенный ракетным ускорителем, устройством для создания воздушной подушки (проще говоря, вентилятором), а прыжок был осуществлен со специального трамплина. Вот тот техминимум, который край как

необходим в данный момент вашему резвому коню. Что ж, будем его обустраивать.

Сначала поковыряйте ломиком в разбитом авто бандитов. Результатом ковыряний должен стать вентилятор. Установите его на мотоцикл и отправляйтесь за остальными железяками. Двигайтесь в сторону моста, но сверните на любом повороте (это делается с помощью левой клавиши мышки). Перед вами откроется дорога, проходящая через расщелину. Первым, кого вы нагоните, окажется приятель Бена, бывший главарь Полкетов. Поговорите с ним, и парень сообщит вам кучу ценной информации. В частности: трамплин спрятан в пещере кейвфишей, но чтобы отыскать ход в нее, нужно раздобыть очки, в которых ездят мутанты. Попрощайтесь с дружком и — вперед.

Далее вам будут попадаться мотоциклисты, которых придется... обижать. Перво-наперво забейте того, что с цепью. И цепь станет вашей. С ее помощью вы сможете добыть тумблер для включения ускорителя. Очевидно, что данная деталь есть у мотоциклиста, чей конь оснащен этим самым ракетным ускорителем. Засветите парню цепью до того, как он врубит газ, и железка отныне принадлежит вам.

Остается добыть последний предмет — трамплин. Для этого отберите у бритого цепь с шипастым черепом на конце и забейте (прошу прощения за лексику, но она точнее всего выражает суть дела) ею другого бритого — с доской. Разжившись этим предметом, ждите мутантов. Кстати, избегать встреч с "неинтересными" (в материальном плане) противниками можно с помощью клавиши Escape.

Поравнявшись с мутантом и взяв в руки доску, ведите себя очень осторожно, выжидайте. Не подъезжайте к нему слишком близко — кейвфиш пустит вам под колесо масляную струю. Дождавшись момента, когда он поднимет голову, бросайте к нему свой мотоцикл и бейте разязву доской по затылку! Так вы станете обладателем очков. Наденьте их с помощью правой кнопки мышки и ждите появления пещеры. Ее признак — надпись внизу экрана "Target: cave" (или что-нибудь похожее). Сворачивайте в пещеру и, сбросив газ, медленно двигай-

тесь вперед. В конце обнаружите требуемый трамплин. Прицепите его к мотоциклу, и в путь. На следующей остановке сломайте трамплином заграждение у дороги (потом поймете для чего). Когда кейвфиши заметят пропажу, они

бросятся за вами в погоню. Тут-то вам и поможет отсутствие заграждения: мутанты на полной скорости воспарят над пропастью. Туда им и дорога...

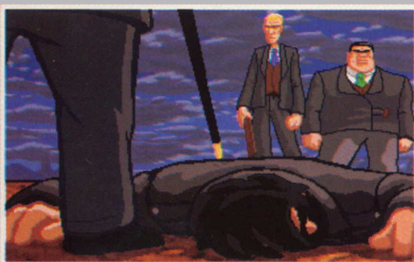
В плену у... милашки Мо, или Через минное поле

Следуя моим инструкциям, вы окажетесь в следующем кадре Full Throttle — Бен находится около

моста. Трамплин установлен на нужном месте, и если вы собрали

все требуемые трофеи (а вы не могли поступить иначе), смело укажите родному байкеру, где находится другая сторона каньона. Разгоняться он будет издалека и очень серьезно. Сначала из мотоцикла выжимается все, на что способен его ДВС, потом, примерно на половине пути, включается ускоритель, и дело сделано: мотоцикл огненным вихрем проносится по дороге, подпрыгивает на трамплине и благополучно перелетает через каньон. Перед посадкой Бен включает вентилятор и мягко опускается на асфальт! Все в шоке, включая меня, невозмутим только пилот Бен.

Парень мчится дальше и уже ближе к ночи подъезжает к заводу “Корлей Моторс”. Оставьте, наконец, в покое свой мотоцикл, спуститесь вниз и поверните



направо. Дорога приведет вас к сувенирному ларьку. Можете перекинуться словечком с продавцом, но цель у вас иная: отвлеките его либо, выждав когда он отвернется, стащите желтого игрушечного зайца. После этого открыто возьмите радиоуправляемую машинку и поиграйте ею, пока у нее не сядут батарейки.

Теперь можно возвращаться к мотоциклу и отправляться в “штаб-квартиру” байкеров Волтуров. Чтобы туда проехать, подведите курсор к левой границе экрана (он должен принять форму

стрелки, направленной вверх). По прошествии некоторого времени (оно будет потрачено на дорогу) Бен остановится у минного поля, преграждающего вход в пещеру Волтуров. Бросьте ворованного зайчика на мины, и когда он взорвется, утрите слезы и подберите то, что от него осталось, а именно батарейку. Вернитесь к сувенирному киоску, замените батарейку у машинки, с которой недавно резвились, и заставьте автомобильчик двигаться по коридору до смены экрана, а там — за решетку. Продавец побежит спасать игрушку, а вы тем временем “позаимствуйте” целую упаковку зайчиков-камикадзе. Затем вернитесь к минному полю, бросьте зайцев на землю, а когда они запрыгают, снова соберите их и отправляйте бедолаг по одному “на разведку” — каждый раз с того места, до которого успел допрыгать прежний зайчик. Так вы довольно быстро доберетесь до пещеры.

Здесь вам приготовлена “теплая и дружеская” встреча: лидером Волтуров оказалась Мо, которая убеждена, что именно Бен убил ее отца. В общем, вас, похоже, путают с грудным ребенком и плотно пеленают — каждую конечность привязывают к персональному мотоциклу, каждый из которых готов в любой момент взять старт. Что вам остается делать? Верно, молоть языком что-нибудь жалостливое. Умолять можно долго, но найти спасительную фразу довольно трудно. Сначала вы говорите: “Let me go, or else...”, потом: “I’ll call you names”, а завершается речуга фразой “Diapered Dynamo”. Затем Бен рассказывает Мо, как все было на самом деле. И девчонка вспоминает, что пленка из фотоаппарата находится у нее, но она

ее не проявила — было лень. Пленка проявляется, фотографии тщательно рассматриваются, торжествует справедливость.

Строго по плану!

Но это, так сказать, справедливость-минимум, ибо по-хорошему нужно еще поймать Рипбургера, выпустить на свободу Полкетов и сделать Мо президентом “Корлей Моторс”. Для этого разрабатывается план: Бен и Марин участвуют в заезде на выживание, проводимом компанией “Корли”, и как будто погибают; Рипбургер проводит совещание, на котором его и разоблачают.

План разработан, надо действовать. Оказавшись на поле, повер-

ните налево, к трамплину, и прыгайте с него. Приземление придется на коричневую машину, которую вы, естественно, раздавите. Теперь, невзирая на масляные пятна, подгоните эту полулепешку ко второму трамплину (в правом нижнем углу) и столкните ее с него. После этого прыгайте сами. Авто бандитов будет раздавлено, и вы сможете устроить лобовое столкновение с Мо. Произойдет взрыв, Марин катапультируется, а вы, как

заведенный, будете носиться в своем асбестовом костюме. Подбегите к стенке, и она вспыхнет. Через некоторое время загорится весь стадион. Зрители убегут, а бандиты смогут завести свою машину. Вскочите на коричневую развалюху и, когда мафиози будут ее таранить, перепрыгните на крышу их автомобиля. Соскочить следует тогда, когда машина окажется у места взрыва. Рипбургеровцы бросятся за вами, заедут в огонь и взорвутся. А вам наплевать — вы при костюмчике.

Провернув это достойное дельце, можно возвращаться в пещеру Марин. Девчонка копается на полу в деталях мотоцикла, мечтая найти код сейфа. Вас же она попросит проникнуть на совещание, на котором надо будет показать фотографии убийства папаши какому-нибудь начальнику.

Приказано — сделано. Двигайте к заводу, но прежде не забудьте осмотреть детали. Вы увидите код к сейфу — 154492. Спешившись возле завода, поднимите курсор над Беном и подвиньте его вправо. Сюда и следует идти. Если все сделано правильно, Бен попадет в некое место, где есть стена и крутятся какие-то датчики. Когда

эти приборы станут черными, вломите по стене ногой — чуть правее датчиков, должен открыться секретный вход в кабинет Корлея (это не я придумал, это указания Марин).

Если он не открылся, попробуйте еще раз: несколько попыток, и кабинет ваш. Пройдя в него, поспешите к сейфу — он находится на полу, около стола. Наберите код и откройте его. Возьмите из сейфа завещание убиенного Корлея и карточку-пропуск. Пройдя в дверь напротив, увидите еще три двери. Правая открывается карточкой. Вам туда. Перед вашим героическим взором

предстанет проекционный аппарат с двумя рычагами: один управляет яркостью лампы, а другой — скоростью перемещения пленки. Пленку остановите, а лампу включите на максимум.

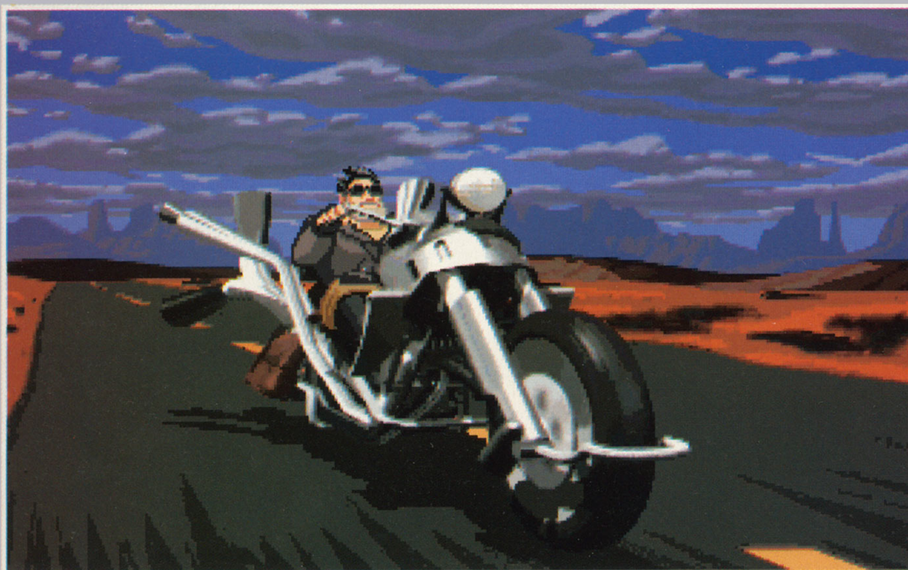
Эффект предсказуем — сначала загорится пленка, а потом и весь аппарат. Прочь из комнаты! Киномеханик отправится чинить дымящуюся технику, а вы бегите во второе справа помещение. Подойдите к пульту напротив и поместите фотографии в проекционный аппарат, а пленку с завещанием — в магнитофон. Фурор это произведет — уверяю вас. У Рипбургера челюсть отвиснет чуть не до пола (как, впрочем, и у всех остальных). Он попытается оправдаться, но тут появится Марин и возьмет инициативу в свои цепкие лапки. Рипбургер берет ноги в руки и исчезает.

Конец злодея Рипбургера, или Full Throttle!

Вот так, считайте, что справедливость уже пьет шампанское на балу в свою честь. Бен и Марин неторопливо рассекают шоссе, беседуя о счастливом будущем, и, казалось бы, игрушке конец... Но не тут-то было! За нашей пароч-

кой мчится грузовик Рипбургера. Злодей палит по байкерам из встроенных пулеметов, и Марин пропадает где-то под днищем авто, а Бен и мотоцикл остаются висеть на "передке" грузовика.

Но байкеры не сдаются, а Рипбургера нагоняет... "Боинг", управляемый панками (друзьями Мо). Он, правда, без крыльев, но даже без них не стал менее внушительным. Ребятки отводят у "Боинга" нижнюю носовую часть, образовывается огромный проезд в глубины самолета. Времени у вас в обрез — скоро грузовик вместе со всем, что на нем есть, рухнет в пропасть. Сначала нужно открыть радиатор. Залезть бы туда, но Бена пугает большой винт. Как бы его застопорить? Поднимите желтую панель между радиатором и лобовым стеклом. Она закроет обзор Рипбургеру, и тот опустит ее с помощью палки. У вас будет секунда, чтобы схватить и отобрать у него это орудие.



Теперь смело засовывайте добытую палку в радиатор. Винт заклинит, и вы сможете проскользнуть внутрь. Вскоре Бен окажется в задней верхней части кабины грузовика. Попробуйте подергать шланги на крыше машины на предмет протекания. Подтекать будет самый правый шланг. Воспользуйтесь ломиком, чтобы сковырнуть его. Топливо перестанет подаваться в двигатель, и грузовик начнет тормозить.

Злодей обернется, откинет панель и прицелится в Бена. То, что вас отделяла от гибели всего лишь секунда, вы поймете позже. Сбоку выпрыгнет Марин и набросится на Рипбургера. В это время грузовик затормозит, и его проглотит огромный зев "Боинга". Но Рипбургер — что наши доблестные байкеры — даже и не собирается сдаваться. Он палит во все стороны из встроенного пулемета и ненароком рушит приборы на панели управления. Все, кроме вас никто в кабину пробраться больше не может. Укажите на лестницу справа и осторожно поднимитесь наверх. С этим все просто. Проблема в другом: Бен не умеет управлять "Боингом". Тем более с разбитыми приборами.

В живых чудом остался только компьютер. Включите его с помощью зеленой кнопки и попробуйте остановить самолет. Если ничего не получится, воспользуйтесь комбинацией: take off, post take-off, gear, raise gear. "Боинг" опускается на брюхо, но скорость, похоже, снижать не собирается. А тут еще и Рипбургер целится в Марин. Бен прыгает на негодяя сверху, завязывается борьба. В это время "Боинг" резко останавливается у взорванного моста.

Грузовик по инерции проламывает стенку самолета, выезжает наполовину и застывает. Все сооружение предательски покачивается. Рипбургер, за что-то чудом уцепившись, висит внизу, Бен находится на крыше, а Марин — в "Боинге". Она зовет Бена, но даже и не пытайтесь приблизиться к ней: пространство отлично простреливается Рипбургером. Лучше спуститесь в кабину, одной из кнопок запустите компьютер и наберите комбинацию: main menu, defense menu, machine guns, control, system off. В результате Рипбургер, висевший на пулемете, благополучно свалится вниз. А Бен спокойно переберется внутрь "Боинга". Но это еще не все. Самолет начинает падать, и испуганные панки покидают кабину, не понимая, что их жалкие худые телеса сохраняли равновесие. Бен же остается внутри...

Выбраться пешком у вас не получится. Пройдите левее и вы увидите любимый "Корлей" (как вы могли забыть о нем и позволить ему упасть в пропасть?!). Теперь, надеюсь, всем все ясно. Full throttle!!! Газ до упора!!!

Бен вылетает из пламени на мотоцикле, аки птица феникс!.. В заключительном мультфильме он прощается со стариком Корлеем и расстается с Марин (почему? сами узнаете). Да, настоящие байкеры любят одиночество...

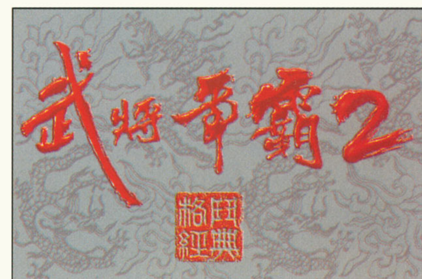
— Алексей Бобров

Так разминаются хунвэйбины

Господа! Спешу вас успокоить: наконец-то и в дружественном Китае кто-то понял, что не в том счастье, чтобы клепать для России тонны пиратских сидюков, а в том, чтобы удивить мир по-настоящему профессионально сработанной компьютерной игрушкой. А коль Поднебесная издревле славится плодовитостью своего хунвэйбинского населения и продвинутостью боевых искусств, то что же еще, скажите, закладывать в основу хита для PC?..

Вот я и говорю: неплохой мордобойчик получился, Sango Fighter 2 называется. Драки сделаны просто прекрасно (китайцы ж все-таки), да и с остальным вроде полный порядок. Одна неувязочка — все почему-то по-китайски. Так что, товарищи, постигшие японский с помощью Sony PlayStation или Sega Saturn, можете отдыхать в углу и не питюкать. А я попробую перевести остальной части игровой общественности пункты меню. Но чуть погодя. Сначала следует молвить пару слов о сюжете.

А дело было так. Одна тусовка крутых древнекитайских мужиков наехала на другую. Зачем, почему и когда — не спрашивайте, не знаю (все глаза измозолил, пока разгадывал текст заставки). И стали те крутые



мужики силушку богатырскую разминать да врагов всухомятку дубасить (китайцы, известно всякому, народ неслабый). А кто похитрее, тот оружие на войну захватил. Но таких там мало, дубы они все-таки, как один.

Ну, а теперь про обещанное меню (слева направо). Первое блюдо-пункт довольно полезно, это выход. Больше тут добавить нечего.

На второе, господа, у вас сегодня конфигурация (довольно весело смотрится фраза Sound Blaster на фоне красавцев-иероглифов). Тут можно выбрать наличие отсутствия звуковой карты, поэкспримен-

тировать с управлением, количеством раундов...

Вместо компота (стало быть, на третье) — пункт... загрузить. Да-да, именно загрузить записанный файл, так как драка в Sango Fighter 2 идет не как-нибудь, а виде чуть ли не столетней войны между красными, желтыми, сине-серыми и просто синими (странно, но почему-то нет белых).

Далее следует любимое блюдо морталкомбатовцев (не пугайтесь, это от Mortal Kombat), то есть бой друг против друга. Хоть это и не основная часть игры, сделана она великолепно. И задубевший фанат виртуальных кровопусканий, и впервые севший за компьютер пацифист — оба будут прекрасно чувствовать себя наедине с клавиатурой. Клавишные связки, после которых получаются секретные суперударчики, более легки для освоения, нежели в аналогичных играх, и зачастую получаются случайно, что, конечно же, не может не радовать.

На редкость удачно потомкам великого Мао удалось реализовать свое коренное качество — плодовитость: количество бойцов способно зашкалить любой измерительный прибор. Их, не считая дружинников, шестнадцать (а не двенадцать и не семь — не надейтесь), и все, как на подбор, брюсы ли и прочие кости дзю. То есть и с ударами-коронками у них неплохо, и по части оригинальности стиля любому кунфуисту сто очков вперед дадут. Но иногда и с оружием махаловки происходят. А то!..

Битвы разворачиваются аж на шестнадцати анимационных бэкграундах (и это при десяти мегабайтах на жестком диске!), на которых все чаще присутствуют доблестные дружины хунвэйбинов-молотобойцев, занимающихся весьма мудрыми вещами: кто грозно бряцает вооружением или просто швыряет кулаки в лицо недругов, кто, простите, валяется с жуткого бодуна вдоль деревни (я не шучу, есть и такая картинка). Иногда дружины уже перебиты, а иногда их нет вообще, лишь горемычные аборигены, то есть местное население. Однако всегда имеет место красивый пейзаж, чем бы он ни был — горящим кораблем или, скажем, цивилизованным древнекитайским городом. Природа также широко представлена стадами живности, время от времени появляющимися на фоне снежной тундры или непроходимой чащи.

Движения бойцов, несмотря на недостаток плавности, выглядят довольно приятно. Прорисованные хитроумными китайскими дизайнерами, человечки на экране иногда изгибаются так, что и представить себе трудно, а обычные удары из-за их замысловатости можно спутать со специальными. (Как вам плюха в челюсть ногой с двойного разворота? Впечатляет?)

Обычно в подобных компьютерных пиесах гипертрофированы прыжки. Sango Fighter 2 не исключение, действующие лица исправно парят чуть ли не за экраном (хотя странно, мягко говоря, видеть тушу килограммов эдак под двести, взлетающую вверх метра на четыре. Как минимум).

Ну ладно, вернемся к меню. Следующий пункт — драка

против компьютера. Все по-прежнему, но за роль противника берется — и как берется! — компьютер. Электронный парень, как и живой оппонент, выбирает себе воина по каким-то одному ему известным параметрам, а затем терпеливо ждет выбора человека. После поражения одного бойца, ПК отдает предпочтение другому,

неудачник же выбывает из этих кровавых разминок. Впрочем, вы всегда можете положить глаз именно на этого недотепу и биться с его помощью. Было бы желание.

Однако все это полная белиберда по сравнению с последним пунктом, который запускает игрушку в ее исконном — полном — варианте. Гарантирую: играющий в этом режиме почувствует все прелести великой китайской стратегии, основная из которых — активно используемая китайская речь. Здесь даже мое полупрофессиональное знание братского китайского языка немедленно сдулось, и пришлось полагаться почти исключительно на интуицию.

Но сначала вам предстоит выбрать сторону и цвет, за который будете воевать. И только потом на экране развернется весь театр боевых действий, то есть карта Китая и близлежащих окрестностей. На ней будут стабильно расположены шестнадцать городов, окрашенных в разные цвета — в зависимости от политических пристрастий. В каждом городе, не считая дружинников-опричников, сидит по одному крутому мужику-воеводе.

Дружина — это три рода войск: обычные дуболомы с мечами, копьеносцы и лучники. Как ни странно, но эти ребята дерутся значительно динамичнее, чем их хозяева, и если б не короткая жизнь и отсутствие суперударов, то данные китайские товарищи могли стать самой грозной силой на войне.

За ход можно перевести дружинников из одного города в соседний (второе меню слева) или напасть на кого-нибудь (четвертое меню). Процедура атаки происходит следующим образом: вы выбираете город, из которого будете нападать (хорошо, что он мигает на карте), поселок, на который собираетесь обрушиться, а также того, кто пойдет в бой. Все имена написаны, естественно, по-китайски, но есть мальчишки, которые запоминаются едва ли не мгновенно. В придачу к крутому можно набрать дружину (в последнюю очередь) — максимум из... трех орлов.

Все крутые бойцы изначально наделены двумя полными линиями жизни (а иногда даже тремя). У недобитого китайского васи калашникова за один ход восстанавливается приблизительно треть жизненной линии, чего нельзя сказать о проигравшем. С уменьшением родной территории враги становятся все более свирепыми.

Наконец, немного о суперударах. Большое преимущество (а может, и недостаток) Sango Fighter 2 заключается в том, что коронки всех воинов осуществляются почти одинаково. Самый простой удар — это движение вперед и тычок рукой с близкого расстояния. Подобная незатейливая комбинация, как правило, влечет за собой бросок или что-нибудь типа того. Приблизительно к таким же последствиям приводят комбинации “вперед и удар ногой” либо “назад и удар рукой/ногой”.

Это стандартные приемы. Впрочем, так же просты и настоящие суперудары: скажем, блок, а затем одновременно вперед и удар рукой/ногой. У некоторых бойцов встречается такая комбинация: удар рукой одновременно с “вниз” + назад + вверх (это только звучит страшно, а на самом деле — полукруг джойстиком назад). Конечно же, есть и другие любопытные связки, но честь их раскрытия пусть принадлежит вам. Договорились?

— Рубен Петросян

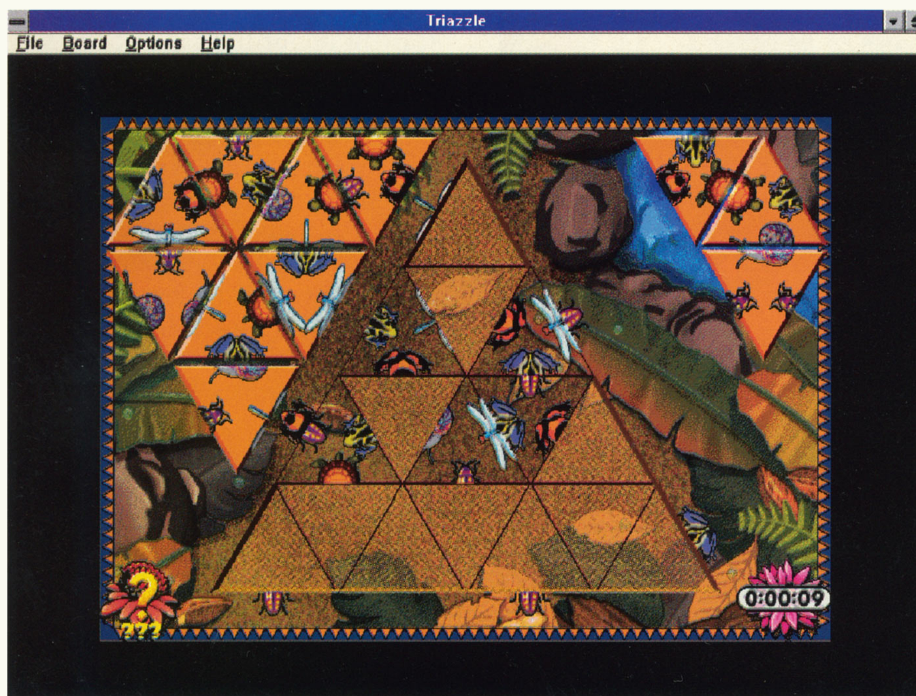
Название игры:
Sango Fighter 2
Производитель:
Panda International

Рейтинги:

графика:	80%
звук:	80%
сюжет:	70%
общий рейтинг:	80%

Все на помощь "Гринпису"!

Triazzle — головоломка от Berkley Systems. Необходимо соединить несколько треугольников, на каждой стороне которых наклеена половинка одного насекомого или другого представителя животного мира. Причем собрать их нужно так, чтобы половинки тушек, совместившись, составили настоящее, полноценное и мгновенно разбегающееся во все стороны света живое существо.

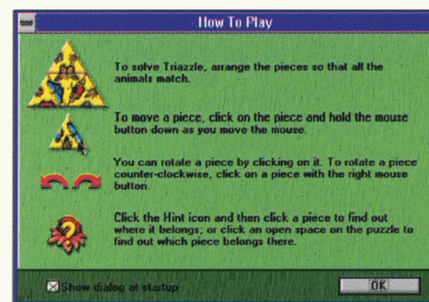


Итак, в то самое время, когда доблестный "Гринпис" (Greenpeace) самоотверженно борется за спасение животного (и насекомого) мира от царя природы и продуктов его жизнедеятельности, находятся еще некоторые садисты, готовые ни за что оборвать крылья комару или разорвать пополам таракана. Звери! Убийцы!! Вурдалаки!!! Давайте же остановим этих упырей и сведем на нет все их коварные планы.

Именно это и предлагается сделать в тихой и миролюбивой игре Triazzle. После того как какие-то безвестные живодеры покромсали пополам всех (!) представителей живой природы, имевших несчастье попасться им на глаза, мир стал уже не таким. И только один человек может вернуть его в прежнее цветущее состояние. Догадались, кто он, этот спаситель флоры, фауны и матери их природы? Правильно, и это тоже взвалили на вас, будто мало того, что только вчера исключительно вашими стараниями Земля была спасена от очередного нашествия стад диких кибердемонов.

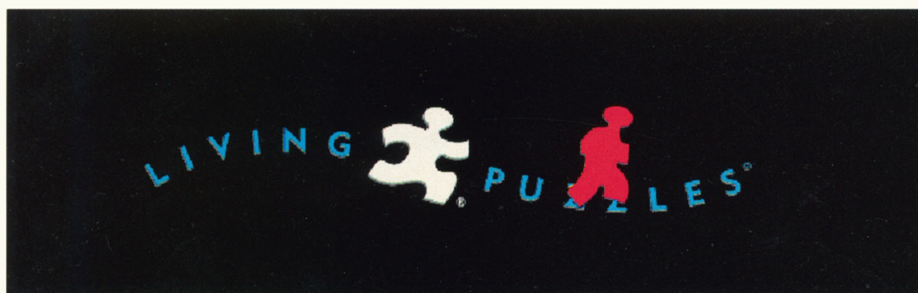
Хорошо. Слава аллаху, что на этот раз задача выглядит более скромной. Правда, не менее важной. Как же можно спокойно жить, если вокруг не осталось ни одного рыжего пруссака, сиречь таракана? То есть без тараканов, конечно, жить можно (это я в запале загнул), но ведь жертвами чикатил оказались не только они, но и ни в чем не повинные пчелки-бабочки-мушки-клопики.

В общем, формулирую задачу-максимум: вам необходимо воссоединить распиленные половинки бедных насекомых, наклеенные каким-то юным садистом-натуралистом на треугольные куски серого картона. Причем собрать их нужно не абы как, а в строгом соответствии с их первоначальным состоянием. Проще говоря, не стоит пытаться приклеить к улитке крылья от бабочки: первая все равно не полетит и бонуса вам не принесет. Зато, если уж удастся состыковать раскромсанные части



именно так, как положено, вы будете вознаграждены дружелюбным помахиванием крыльями, лапками или усиками (а это дорогого стоит). Если же после долгих (или не очень, как повезет) усилий окажутся восстановлены все насекомые, то у вас появится наисчастливейшая возможность понаблюдать, как жучки-паучки расползаются по всему монитору.

Только не думайте, что совершить этот благородный поступок — плевое дело. Возможностей ошибиться множество, а вот изменить



что-либо потом довольно сложно. Точнее, трудно заметить, где именно была допущена ошибка.

И еще такая вот штука для усложнения жизни: соединять эти самые треугольники надо не как захочется, а заполняя при этом игровое поле. В зависимости от выбранной вами сложности заполнить придется либо небольшой треугольник, либо шестиконечную звезду, либо, если вы считаете себя экспертом Triazzle, треугольник много больших размеров.

Конечно, наобум лазаря это сделать непросто, поэтому есть еще и подсказки: все те же части насекомых, расположенные на границе поля. Здесь тоже предоставляется возможность для выбора: такими шпаргалочками можно заполнить все границы, можно — лишь частично и, наконец, можно обходиться вообще без них. Последний вариант предпочтительней тогда, когда вы набили руку и глаз, когда все остальное уже не представляет интереса, поскольку в этом случае играть действительно сложно. Еще бы, вариантов соединения треугольников, мягко говоря, много, а если хоть одну фигуру поставить не так, то все может пойти прахом, ибо определить потом, что криво-косо-не-на-месте почти невозможно.

Для эстетов, не представляющих жизни без картины Шишкина “Утро в пальмовой роще”, авторы приготовили целую коллекцию симпатичных задников, правда, все они какие-то растительные: цветы, пальмы и все в таком роде. Если же вы поклонник Айвазовского и на растительное великолепие терпеть ненавидите смотреть, можно выбрать простой, но глубокомысленный фон насыщенного зеленого цвета. Помните картину “После шторма”? Очень похоже.

Радует и звук: помимо тихой, спокойной фоновой музыки, которая и сама по себе очень неплоха, можно наслаждаться еще конкретными звуками... тропического леса. Короче говоря, игра

сделана по святому и вечному принципу “простенько, но со вкусом”: при отсутствии особых наворотов играть тем более приятно, если вы с детства обожаете головоломки.

В общем, свистать всех наверх! Нет гаду Чикатиле! Все на помощь “Гринпису”! И да поможет вам мать-удача!

— Антон Литвиненко

Название игры:
Triazzle
Производитель:
Berkley Systems

Рейтинги:

графика:	60%
звук:	70%
сюжет:	90%
общий рейтинг:	75%

Война священная

Westwood Studios
A Virgin Interactive Entertainment company
10 Years of Interactive Entertainment

Кое-что о генеалогии

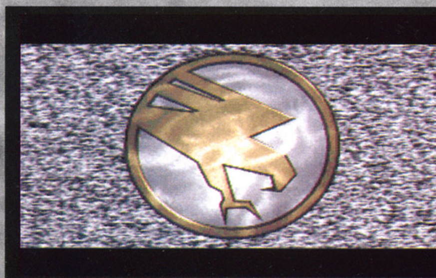
Вспомните, пожалуйста, Dune 2. Вспомнили? И зря, потому что игра Command & Conquer, о которой я имею честь вам рассказывать, на нее если и похожа, то весьма отдаленно. Хотя в народе ее и кличут Dune 3. Заблуждается народ. Лучше помяните Warcraft. Причем второй версии. А теперь — Cannon Fodder. После чего попытайтесь представить себе некую гипотетическую игрушку, которая обладала бы всеми плюсами Dune 2, Warcraft и Cannon Fodder. Если у вас получилось, то вы — гений. Немедленно садитесь за компьютер и пишите Command & Conquer 2.0. А мы пока поговорим о первой версии игры.

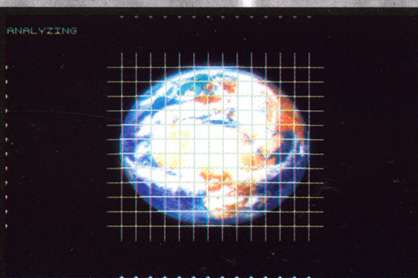
И в самом деле, самыми близкими “родственниками” C&C являются, конечно, и Warcraft, и Dune 2, и Cannon Fodder. Dune 2 игра напоминает сюжетом: здесь тоже есть харвесторы, нужно добывать что-то вроде спайса и пр. Аналогии с Warcraft возникают в связи с

предоставленными игроку возможностями, технологическим уровнем “жизни” в игре, количеством и качеством возводимых строений. На Cannon Fodder игра похожа управлением. А теперь чуть подробнее.

Большая часть строений C&C именуется как в Dune — Construction Yard, Helicopter Pad, Refinary, Communication Center... Но при этом вы можете управлять не одним человеком (как в той же “Дюне”) и даже не четырьмя (как в “Варкрафте”), а таким количеством, какое вам необходимо. То бишь вы запросто можете выделить двадцать танков и послать их на одинокого бедолагу-пехотинца. И все это — одной клавишей мыши! Вообще говоря, создается впечатление, что игру писали для Macintosh, где без труда можно обходиться одной мышкой, а про клавиатуру напрочь забыть. Не нужна она и в Command & Conquer.

На мой взгляд, иных нововведе-





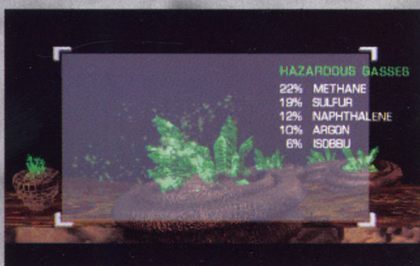
ний и откровений в игре нет. Вместо спайса — тибериум, чуть больше родов войск, бронетехники. Плюс боевые вертолеты, атомные бомбы, ионные пушки и... запрещенное в реальном мире химическое оружие. Ну, а вместо Ордосов

и Атридесов имеются две по-разному вооруженные и со своими строениями расы со странными названиями — Brotherhood of NOD и Global Defence Initiative (GDI).

А теперь давайте обозрим строения, технику и роды войск новой игрушки.

Строения

Construction Yard. Нечто довольно странное, так как, прежде чем заработать, "блуждает" по местности и до тех пор, пока вы в него не упретесь, не позволит ничего строить.



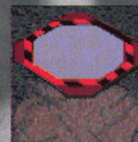
Power Plant. Предназначение объекта явствует из его названия. Здесь "куется" электричество. Возведя его, вы сможете строить здания типа Barracks, Advanced Power Plant, Tiberium Refinary и Repair Bay.

Barracks у GDI и Hand of NOD у NOD. Попросту бараки. Позволяют создавать "настоящих мужиков" — солдат, инженеров, командос... Построив бараки, игрок может приступать к созданию Guard Tower и Helicopter Pad (у NOD это Helicopter Pad, Gun Turret и Sam Site).

Advanced Power Plant. Также "выращивает энергию", но делает это более эффективно.

Tiberium Refinary. Аналогично Spice Refinary в Dune 2. Позволяет собирать с помощью харвесторов тибериум, который, в

свою очередь, приносит деньги. Плюс "дает добро" на строительство Weapons Factory, Communications Center и Tiberium Silo у GDI, а у NOD — Airstrip.



Repair Bay. Позволяет ремонтировать танки и пр. технику. К сожалению, восстановленная техника имеет обыкновение... так и оставаться в Repair Bay.

Guard Tower у GDI и Gun Turret у NOD. Простая оборонная пушка.

Замечу, что у NOD она значительнее слабее.

Helicopter Pad. Тут все просто — посадочная площадка для вертолетов. При постройке дается один вертолет.

Sam Site (только у NOD). Неплохое оборонное средство, подобное пушке.

Weapons Factory (только у GDI). Позволяет разживаться разнообразными танками и БМП.

Communication Center. Радар. С его помощью можно включить карту открытой местности. Хороший индикатор энергии — если ее не хватает, радар вырубается в первую очередь. Позволяет строить Advanced Guard Tower и Advanced Communication Center у GDI, а также Obelisk Guard Tower и Temple of

NOD у NOD.

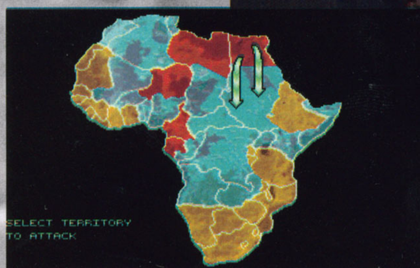
Airstrip (у NOD). “Бронетехника — почтой”. Позволяет заказывать военную технику.

Advanced Guard Tower (у GDI). Почти то же самое, что и Obelisk

Guard Tower у NOD. Охранная пушка, убирающая все в пределах собственной дальнобойности.

Advanced Communication Center (у GDI). Позволяет создавать некоторые виды оружия (например, Rocket Launcher) и мобильный Construction Yard.

Temple of NOD (у NOD). Предоставляет в пользование атомное оружие. Страшная штука.



Солдаты и техника

Miniunner и Bazooka. Самые беззащитные бойцы. Есть и у GDI, и у NOD.

Grenadier. Наличествуют только у GDI. Тип — “солдат обыкновенный”. Совсем нестрашные дохлячки.

Flamethrower. Есть только у NOD. Аналогичны Grenadier.

Engineer. Способен захватывать вражеские здания. На иные подвиги, увы, не способен.

Transport helicopter. Транспортный вертолет, перевозит пехоту. В быту бесполезен. Как и все вертолеты, не может летать в неисследованные зоны.

Orca у GDI или Attack Helicopter у NOD. Небольшой вертолет, способен атаковать технику. Преимущество: большинство средств уничтожения его “не достают”.

Mammoth Tank (у GDI). Что здесь скажешь... Оружие победы. С сотней-другой этих штучек можно

сравнять вражескую базу с землей.

Medium Tank (у GDI). Танк, обычный и ничем не примечательный.

Hum-Vee (у GDI). Быстрая машина, обладающая, по всей вероятности, встроенным пулеметом.

Rocket Launcher (у GDI). Мощная вещь. Ракетная установка.

APC. Танк средних возможностей. Кроме того, способен перевозить пехоту.

Light Tank (у NOD). Простенький танк. Стреляет отвратительно, легко уничтожается, стоит буквально копейки.

Stealth Tank (у NOD). Невидимый (!) танк. Шапка-невидимка пропадает только во время атаки.

Flame Tank (у NOD). Довольно мощный танк (надо понимать, типа нашего Т-84).

NOD Buggy. Быстрая и мощная машина.

ION Cannon (у GDI). Странная вещь — появляется сама по себе, а затем надоедает надписью “ready”. Способна уничтожить любое строение. Правда, только одно.

Nuclear Strike (у NOD). То же, что и Ion Cannon, но суровее.

Chem Warrior (у NOD). Боец химического подразделения. Использует химическое оружие (негодяй!).

Игра с компьютером в... Латвии

Играть с компьютером, как легко догадаться, всегда сложнее, чем с реальным противником. Во-первых, потому, что ПК всегда находится в более выгодном положении — у него и техники изначально больше, и карту он знает лучше, а уж о реакции и говорить не стоит...

Примечательно, что действие Command & Conquer разворачивается на Земле, поэтому для захвата вы выбираете вполне конкретные территории, начиная почему-то с... Латвии. Миссии, которые вам

нужно выполнить, немного отличаются друг от друга, хотя основная цель везде одна — объявив противнику священную войну, растереть его в пыль.

Игра по сети

Многопользовательская версия Command & Conquer поддерживает игру по модему, нуль-модему и сети. По сети в одну игру одновременно может играть не более четырех человек (ну, а всего в отдельной сети могут играть шестеро).

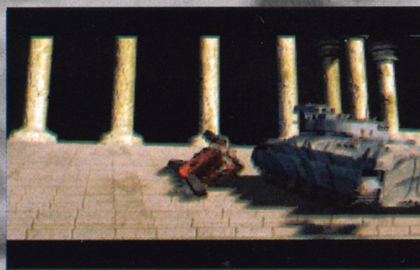
Многопользовательский вариант предполагает выбор цвета, в который будут окрашены войска, а также имени организации, которую вы будете представлять, — NOD или GDI. Затем необходимо остановиться на той или иной миссии. Вариантов не так много — всего два: либо вы обязуетесь разбить противников в пух и прах, либо захватить их флаг. При этом можно добавить к врагам компьютер, правда, одолеть его не так просто.

Кроме того, при установке

сетевой игры можно отключать базы (чтобы использовать только первоначальную технику) или, например, тибериум (дабы играть только с теми финансами, которые имелись с самого начала).

Теперь играющий имеет возможность указать технологический уровень развития общества. Выбрав, скажем, низший уровень, вы не сможете создавать атомные бомбы.

Наконец, можно приступать собственно к игре. Вы можете заключать альянсы, объявлять войны, собирать тибериум. Играя в сети, лучше всего сначала договориться (естественно, устно) о некоторых правилах: например о том, стоит ли нападать на харвесторов, пользоваться или нет атомными бомбами и ионными пушками. По поводу этих самых бомб и



пушек могу сказать только одно: против лома нет приема. Так что мы в редакции дружно решили, оставить их в покое.

Если один из ваших противников сдается (то есть выбирает пункт “abort mission”), то он, прежде чем

поднять лапки вверх, либо уничтожает свою базу, либо она переходит во владение компьютера. Весьма интересно в сетевой игре пользоваться инженерами: можно, к примеру, захватить вражеский Construction Yard и тут же продать его. Обычно у вашего оппонента случается от этого легкий шок.

Кроме того, в сети неплохими помощниками являются командос, правда, пробраться к вражеской базе они могут только в том случае, если она плохо охраняется. А если это так, то, сами понимаете, и взрывать там особо нечего.

Вот, собственно, и все. Думаю, ПОКА все, ибо наверняка нам еще придется обращаться к этой игрушке: либо вы письмами забросаете, либо мы сами отважимся на еще одно описание — более глубокое, с кодами и наработанными практикой приемами.

— Максим Белянин

Название:
Command & Conquer
Производители:
Virgin, Westwood

Рейтинги:

графика:	60%
звук:	90%
сюжет:	100%
общий рейтинг:	90%

Страшно, аж жуть...

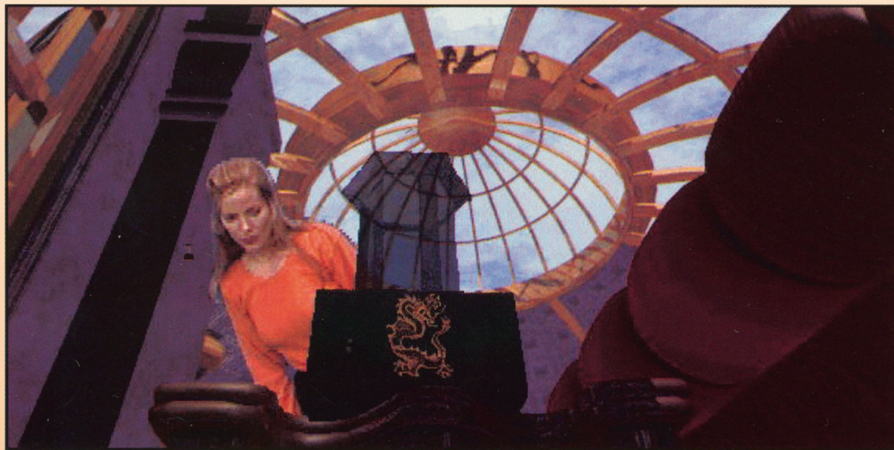
Наижутчайший "квест ужасов" от всемирно известной Sierra, едва разместившийся на 7 (!) CD, предназначенный исключительно для детей весьма преклонного возраста, порадует вас, мальчики и девочки, замечательным сюжетом, на котором стоит жирная печать "женской логики" создательницы игры, морем крови, обилием упырей, трупов-разбойничков, привидений-хулиганов, несколькими десятками сломанных умелой рукой человечьих шей, а также... Впрочем, хватит, вы и так поняли — это круто.

PHANTASMAGORIA

Посвящается всем детям после 18-ти лет

Вы будете долго смеяться, но это факт: появление в редакции этих семи (!) сидюков с "Фантасмагорией" мгновенно поставило крест на нашем мирном, размеренном и

таком приземленном житье-бытье. Длилось это недолго, но след все равно оставило. Во-первых, дело доходило до... рукоприкладства: сюжет, а мистика и мясорубка, короче, культ насилия и жестокости в самом неприкрытом виде, да и графика — ничего нового. Между ними, мирными и даже милыми людьми, тут же проскакивает



один кричит: "Е-мое, да это же лучшая игра года!", другой заявляет, что-де хуже не бывает: не какая-то дьявольская искра, и в воздухе начинают носиться кулаки. Печально, но факт...

А тут еще с техническими требованиями казус вышел. Непонятно откуда возник слух, что игрушке по вкусу только четырехскоростной CD-ROM. И народ просто боялся вкладывать диск с "Фантасмагорией" во что-нибудь более неповоротливое, нежели этот монструозный драйв. Но кто-то все-таки рискнул — и ничего, пошла, родная. Да еще как пошла! Конечно, притормаживала, но самую малость, почти не мешая общему процессу. Вот такие странные дела творились в редакции. А что тому виной? Ясно что — игрушка-то круто мистическая. Под интерактивный фильм ужасов косит. В общем, желающие провести несколько ночей без сна — милости прошу. Сидюки к вашим услугам.

Ночью, за бокалом вина...

Сюжет игры довольно стандартен и, как мне кажется, используется в подавляющем большинстве популярных фильмов ужасов. Молодая супружеская пара переселяется в заброшенный замок на острове. Замок, естественно, кишит приви-

дениями. Но новые жильцы — народ проверенный, бесстрашный и на призраков плевать хотел. До тех пор, пока... Замечу, кстати, что парня зовут Доном и по жизни он был фотографом, а девушку — Адриана, а занималась она тем, что писала рассказы для модных журналов. Такая вот творческая парочка... Жаль их, бедолаг...

Но не будем забегать вперед. Начинается игра с первой ночевки в новом доме. Девчонке приснился кошмар, и Дону пришлось отпаивать ее валерьянкой. Утром, после завтрака, парень уходит заниматься мелким ремонтом, а Адриана решает от скуки обойти весь дом,

исследовать все его закоулки. Вот тут-то оно и начинается...

Интерфейс игрушки оставляет весьма приятное впечатление, он продуман до мелочей, и уже через

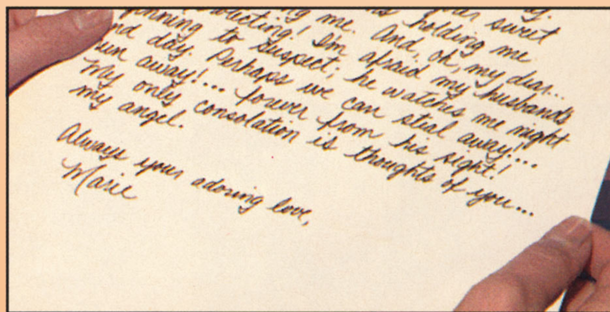
несколько секунд становится интуитивно понятно, что же от тебя хотят. Все перемещения и действия осуществляются легким нажатием левой кнопки мыши, и от запуска "Фантасмагории" до выхода из нее клавиатурой пользоваться просто не приходится. Любопытно и то, что в игре присутствует некий подсказчик (в виде какого-то лошадиного черепа), находящийся внизу слева (там, где в DOOM'е обретаются сообщения об AMMO и HEALTH). Если ткнуть в череп мышкой, загробный голос начнет просвещать вас о том, что следует делать дальше. Но пользоваться этим суфлером желательно как можно реже — иначе игра вырождается в примитивный видеофильм. Справа от черепушки находится... глаз. Выполнен он очень забавно, и открывается в случае, если к нему поднести какой-нибудь предмет.

Да, в "Фантасмагории", как и в любом другом квесте, можно и нужно собирать предметы. Вообще говоря, игра отличается от обычного, грамотно сделанного квеста исключительно высококлассной графикой и звуком. Именно это, на мой взгляд, делает ее одной из самых выдающихся игрушек нынешнего года, причем не только в жанре "интерактивные фильмы", но и среди quest'ов.

Впрочем, не будем отвлекаться. Главным действующим лицом игры, как вы, верно, уже догадались, является Адриана. Тонкое женское чутье подсказывает ей, что не все ладно в их семейном королевстве (Дон тем временем находится все еще в полном неведении). Чаще всего это проявляется в ее страшных снах. Однако героическая девица все равно отправляется в magical mystery tour по дому. (Слово "дом" я употребляю исключительно по привычке, так как на самом деле это небольшой трехэтажный замок. Комнат в нем, наверное, несколько десятков, и все они соединены какими-то длинными таинственными коридорами.)

Пожалеть о том, что главный герой "Фантасмагории" — женщина, мне пришлось перед первой же запертой дверью. В памяти еще сохранился "светлый" образ бесстрашного главаря банды байкеров Бена (из Full Throttle), расправлявшегося с закрытыми дверьми легким движением ноги. В "Фантасмагории" же чуть ли не основной проблемой становится добывание ключей. Ради этого можно и в город за несколько километров съездить, и провести сложные махинации с гвоздем, выталкивая ключ из замочной скважины, а потом подгребая его к себе кочергой.

Вообще говоря, играть в "Фантасмагорию" лучше всего... ночью, за бокалом одноименного вина, включив звук на полную громкость. Именно звук (в основном музыка) влияет на восприятие событий. Медленная и давящая, при длительном прослушивании на большой громкости она доводит человека до какой-то истерии, и тогда, что бы на экране ни происходило, любое действие вызывает диковато-нервную реакцию. Этот эффект я воочию наблюдал на своей сестре, у которой он начал проявляться где-то к пятому диску. Предвижу ваши улыбки, но зря скалитесь, у меня на сей случай заготовлен контрудар: если вы думаете, что авторы обозначили возрастные рамки потенциальных игроков ("От восемнадцати лет и



старше...") просто так, для удовлетворения своего самолюбия, то глубоко ошибаетесь. К пятому сидюку "Фантасмагория" на самом

деле превращается в подлинный, высококлассный ужастик (при условии, что вы воспользовались моими рекомендациями по части лучшего времени для игры и прочего).

Кое-что о женской логике

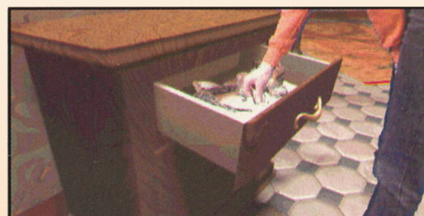
А теперь об очень интересном

моменте, с которым я столкнулся чуть ли не в самом начале "Фантасмагории". Уже ко второму или к третьему диску я почувствовал, что в игре что-то не то. Во-первых, меня изначально смущало, что главная роль отдана девице (Дон действовал мне на нервы много меньше). Позади оставалась уйма ситуаций, в которых больше всего пригодилась бы грубая физическая сила. Но с этим еще можно было смириться — в конце концов все проблемы решаемы. Больше других убивал тот факт, что перед каждым зеркалом (а их в замке штук десять!) Адриана норовила остановиться и привести себя в порядок. А происходило это буквально каждые десять минут! Короче говоря, дошло до того, что когда я в одной из ванных комнат обнаружил раковину с разложенными на ней различными дамскими прибамбасами и стал их испытывать,

пытаясь найти что-нибудь стоящее, мне около двадцати минут (!) демонстрировали, как "работает" расческа, пенальчик с губной помадой, пудреница и т.д. Я был в шоке!

Преодолев, наконец, этот эпизод, я сделал вывод, что это элементы комедии, просто авторы обладают таким чувством юмора. Но я ошибся. Дело вовсе не в этом. Разгадка пришла сама собой, когда я, уяснив, что добрая половина ребусов "Фантасмагории" имеет какое-то нестандартное, неправильное, с точки зрения нормальной логики, решение, обратился к документации: автор игры — Роберта Уильямс. Женщина! Пресловутая "женская логика"! Так вот она какая!

Нет, поймите меня правильно, я не женоненавистник. Но то, что автор — дама, все объясняет. Почему на половине игры у меня возникло странное ощущение что меня обманывают? Почему моя сестра, а она в принципе не выносит компьютерные игры, прошла



"Фантасмагорию" от начала до конца и была в жутком восторге?.. Теперь в этом нет никакой тайны... (Кстати, о мистике. В тот момент, когда я отбарабанил слово "Женщина!", монитор сломал подставку, проехался вперед, по клавиатуре, слетел со стола и ударил мне в живот с явным намерением опрокинуть. Сам он, по всей видимости, хотел разбиться.)

Новая кровь, новые жертвы...

Ну ладно, шутки шутками, а игрушка действительно страшная. И почувствовать это во весь рост можно, лишь пройдя ее от корки до корки. Проделав эту болезненную операцию лично, мне отчетливо стало понятно, почему столько редакционного народа на нее окрысилось: они просто наложили в штаны от страха! Однако, боясь в этом признаться, принялись хаять "Фантасмагорию". Прием известный.

Но буду объективен. Первые три CD действительно выглядят немного скучно. Конечно, некоторые, напротив, скажут, что исследование замка — это то, что прописал доктор, но лично мне по душе action. Здесь же игрок поначалу вынужден соваться в каждый угол, обнюхивать каждый завалящий предмет и т.д. Это вызывает раздражение. Однако потом игрушка откровенно затягивает водоворотом событий, и ты просто физически не способен заниматься ничем иным, пока не закончишь игру. А ведь к финалу "Фантасмагория" становится довольно нервной. Вам выделяются буквально считанные секунды на принятие правиль-

ного решения, в случае же ошибки... Эх, врагу не пожелал бы ошибаться. Перед вами развернется такая жестокая, наполненная дикими анатомическими подробностями картинка, что вы тут же дадите себе торжественное слово не ошибаться до конца своих дней. Но... не тут-то было. Времени мало, а ручонки-то дрожат, и музыка, постоянно ускоряющая свой темп, капает на мозги, к тому же душераздирающие вопли жертв, кровь, заливающая весь экран... Вся эта чертовщина действует на нервы, мешает сосредоточится, а в результате — новая кровь, новые жертвы...

Итак, чем бы мне завершить свою хвалебную речь?.. Ага, знаю: главное — это воля к победе! И тогда никакие упыри и привидения не смогут помешать вам блестяще закончить эту игру. Если, конечно, вы к тому же обладаете известной смелостью и вам исполнилось 18 лет...

— Алексей Бобров

Игра:
Phantasmagoria
Производитель:
Sierra

Рейтинги:

графика:	95%
звук:	100%
сюжет:	80%
общий рейтинг:	95%

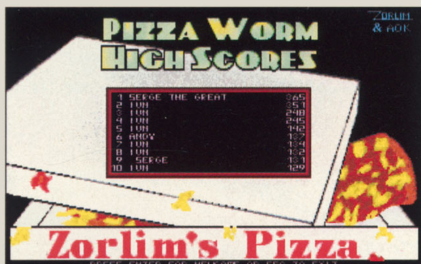
Пицца для мотологов, или Квачи осваивают PC

Дети, не играйте в Pizza Worm. Не надо! Страшная игруха. Ужас! Примитив! Некрасиво! Без мазы! Но...

В этом-то "но" все и дело. А "но" — это чума, а чума в том, что Pizza Worm — типичная мотологическая игруха. Короче, квачи прилетели и уже во всю осваивают PC. И нет от них никакого спасения. Мотология, конечно, повсюду, но Pizza Worm — это смерть. Я случайно запустил вышеупомянутую игрушку и чуть коньки не откинул. Не повторяйте моих ошибок! Если вам в качестве bonustrecka к навороченному CD-ROM'ному гамезу попадется ЭТО, то, гарантирую, навороченную игруху вы так никогда и не увидите. Ибо забудете запустить и до преклонной старости проиграете в Pizza Worm. Но будете... не правы.

Почему? Да потому, что идея Pizza Worm совсем не нова. Борода у нее была уже тогда, когда большинство читателей Games Magazine еще даже не родилось. Даже я, совсем молодой мотолог, играл в нечто подобное на прадедушкином БК и прабабушкиной "Агате". Правда, тогда это называлось "Удав"... А десятилетием раньше совсем уж древние сегодня юзеры до сполохов в глазах рубились в пра-"Удава" на тогдашних текстовых мастодонтах.

Прогресс с тех пор шагнул далеко вперед: появилась 256-цветная графика, червяк, главный герой мотологической трагедии, переливается разными цветами, звучит приятная музычка, все тащатся и Крутят-Фонарики-Полчаса-Это-Приказ!



Идея игры проста до неприличия. По сути это настоящая порнография. Причем hard. Во всей Pizza Worm есть только одна (!!!) картинка и та почти уродливая. Смотреть совсем не на что, подумал я в три часа ночи, посидев часов пять за экраном с этой гадостью и, наконец, дав дуба. Ползает червяк и жрет пиццу. И чем больше он ею насыщается, тем длиннее становится. ВСЕ! БОЛЕЕ НЕТ НИЧЕГО!! Я ПРОВЕРЯЛ!!! Кнаков он не откладывает, квачей не вскармливает, оц и зопухов не наблюдает. РыББами не пахнет, Залитого-Солнцем-Поля нет и в помине, и лишь

поиграв часика три, начинаешь чувствовать себя подводной лодкой "Топор". Описание игры на этом кончается. Остальное пурга. И я буду ее гнать...

Конечно, не обошлось и без революционной находки. Игрушка управляется всего двумя (sic!) магическими клавишами, тогда как история этой игры помнит четыре. Но даже эти две маленькие клавиши невозможно сломать, так как нажимать на них нужно с умом. Если снова вернуться к науке мотологии, то можно смело назвать подобный авторский выверт Открытием (с большой буквы). Оно и понятно: нам, мотологам, трудно удержать в памяти навороченные комбинации.

Второе достоинство этой игры, просто убежден, в ближайшее же время, сделает ее второй по популярности. Конечно, после DOOM'а. Дело в том, что в нее можно играть вдвоем, и при появлении второго игрока азарт увеличивается на два порядка, не меньше. В то же время пацифизм Pizza Worm (а это в высшей степени пацифистская игрушка, никакого насилия, рекомендуется детям любого возраста) полностью сохраняется: ведь попытки заставить соседа покончить жизнь самоубийством или "случайно" разбиться о стену — просто добрая шутка усталого мотолога. Одно грустно: низкое разрешение позволяет развлекаться не более чем двум друзьям пиццы. А жаль!

Таким образом, простая до крика игра, занимающая 251 Кб на диске и предъявляющая символические требования к аппаратуре, может отнять все рабочее и половину свободного времени. Мотологическая правильность игры такова, что, запустив ее, от нее нельзя отделаться по меньшей мере неделю. Те, кто "хочет кататься" (а это основополагающая черта любого уважающего себя мотолога), неизбежно начинают хотеть управлять жалким червяком, пожирающим пиццу, которую автор статьи не переносит.

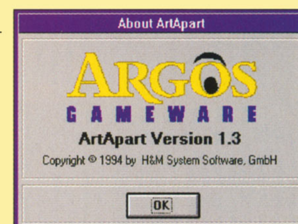
Но примитивность Pizza Worm вовсе не недостаток, а повод для упорной работы авторов. Лично я с нетерпением жду появления SVGA-режима, трехмерного червяка, ползающего на фоне оцифрованного видео и навороченных саундтреков... Чем не повод для дорогого CD-ROM'а, шумной рекламной кампании, плясок и песен мотологов, бегущих за "пентюхами" для любимой игрухи.

А пока вам, друзья, хватит и "двушки", а поводом для визга пусть станет попадание Pizza Worm в хит-парады. И это славно, ибо пепелац без гравицапы только так летает, а с гравицапой раз — и...

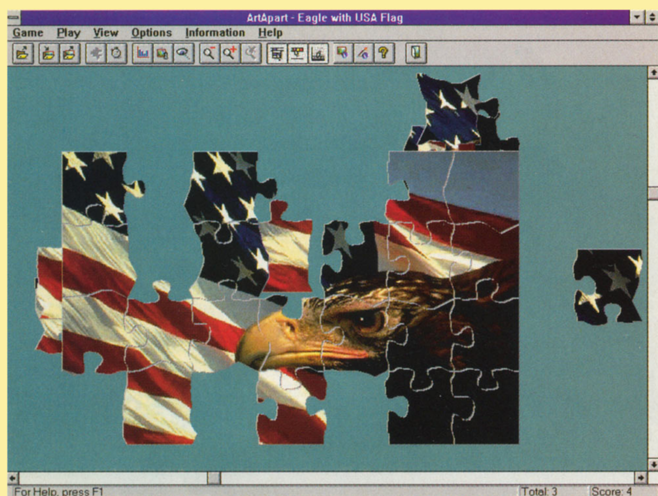
— Павел Завьялов

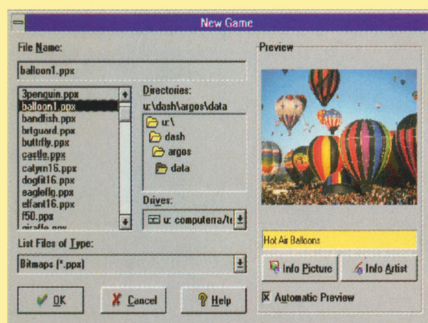
Название игры:
Pizza Worm
Производитель:
Zorlim
Рейтинги:
графика: .... плохенькая
звук: .... почти не слышен, но музыка приятная
сюжет: .... отсутствует
общий рейтинг: ...100%

Собери картинку!



Несомненно, каждый, кто хоть раз был когда-нибудь ребенком, играл в такую замечательную настольно-напольную игру, как "Собери картинку". Припоминаете? Куча фигурно вырезанных ярких картонных кусочков медленно, но верно, движимая единственно вашими усидчивостью и волей к победе, превращается в настоящую картинку. Картонка к картонке, кусочек к кусочку, и возникает единое целое — скажем, очередной эпизод из любимого мультика "Ну погоди!". В такие моменты чувствуешь себя если не гением отечественной мультипликации, то, как минимум, начинающим художником-реставратором.





Но то было давно и, как говорится, неправда. Картонные "Собери картинку" хоть и продолжают прилежно выпускаться отечественными и западными производителями игрушек, но прежней популярностью уже не пользуются. Оно и понятно — на дворе компьютерная революция, в почете другие игры и развлечения. "Но почему должна пропадать такая великолепная идея, почему бы не осуществить ее для PC?" — задумались однажды дяди и тети из фирмы Argos Gameware. Задумано — сделано. Так, верно, и появилась игра Art Apart.

Замечу, что компьютерная реализация старинной игрушки удалась на славу. Мало того, что ностальгические воспоминания о золотом детстве наконец-то перестали быть всего лишь воспоминаниями, возникло множество новых приятных особенностей, могущих порадовать душу любого истинного ценителя картонных древностей.

Игрушка сделана под Windows, но, что очень приятно, не требует ничего особенного, типа Pentium/120 с немереным объемом памяти. Если "Винды" уверенно идут на вашей машинке, можете смело ставить и Art Apart. К тому же, если игра все-таки будет притормаживать, можно без проблем увеличить ее скорость (правда, за счет некоторого ухудшения качества картинок, но ведь просто так ничего не дается).

Выбор картинок, которые требуется восстановить из горы живописных отрывков, довольно разнообразен, — более пятнадцати сюжетов, которые удовлетворят любой, даже самый изысканный вкус. Наверняка отведут истосковавшиеся души юные животноводы (если быть более точным, то любители разведения пингвинов). Будут довольны и те, кто обожает проводить свободное время, любуясь на старинные замки (естественно, не только на "живые", но и на их кино-, видео- или фотоизображения). При этом замечу, что картинки сделаны на редкость качественно.

Однако рано или поздно вы, конечно же, составите из каждого маленького видеоарсенальчика целое, осмысленное изображение. Но не думайте, что на этом забавы прекратятся и игрушку придется отставлять до лучших времен. Ничего подобного! Art Apart на этом не кончается, и забывать ее рановато. Одно из основных отличий этой игры от ее картонных предшественников заключается как раз в том, что с каждым новым запуском компьютера любая картинка разрезается совершенно по-новому. И, следовательно, собирать ее приходится как бы впервые.

Кроме того, можно "поиграть" количеством соединяемых частей: вы можете задать команду, чтобы целое изображение распадалось на 6 — 100 отрывков. Имея из ваших писем некоторое представление о "среднем" читателе "МИ", могу предположить, что большинство игроманов, конечно же, предпочтут самый трудный — 100-частный вариант.

Но на этом нюансы Art Apart не заканчиваются. Как и в любой уважающей себя игре, здесь имеются несколько уровней сложности. Чтобы собрать картинку на последнем из них, нужно быть, по меньшей мере, этаким начинающим гением-самоучкой. Важно и то, чтобы при этом элементарно не дрожали руки (от волнения за судьбу творимого шедевра).

Думаю, что вы уже поняли, насколько увлекательной и разнообразной может быть эта, на первый взгляд, простенькая игрушка.

— Антон Литвиненко

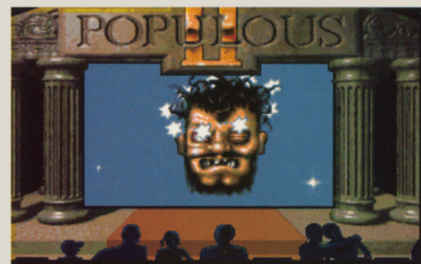
Игра:
Art Apart
Производитель:
Argos Gameware

Рейтинги:

графика:	80%
звук:	80%
сюжет:	100%
общий рейтинг:	90%

Проделки юного бога

"По столбам дыма и громадному зареву ночью узнали окрестные народы, что пала Троя ..."
(Легенды и сказания Древней Греции)



Предупреждаю сразу! Любители игр типа DOOM, Wing Commander, Indy Car и вообще всего рыскающего, парящего и тормозящего не найдут в Populous 2 ничего привлекательного. Для остальных же всеведущие боги давно предрекли любовь к этой гейме с первого взгляда (тычка в клавишу). Что к

превеликому удовольствию автора этих строк с ним и случилось.

Конечно, проницательный злопыхатель не преминет заметить, что описываемая игра уже несколько в возрасте. И будет прав. Но, согласитесь, не все ли нам равно, сколько лет назад ребята из Bullfrog Productions напрягали свои мозги, программируя и оцифровывая безусловное игровое чудо? Ведь главное, чтобы костюмчик сидел, верно? А в том что он, костюмчик, пришелся впору — не сомневайтесь.

Итак, стратеги и вершители судеб миллиардов битов ваших компьютеров, взгляните еще раз на ваши запыленные и просмотренные до дыр мониторы и возликуйте! Теперь вы — один из несметного числа сыновей Зевса. Да-да, того самого, громовержца. А так как сыну повелителя всех богов влачить жалкое существование недостойно, то вам надлежит обрести славу, почему-то прошедшую мимо вас, и вытребовать себе место среди богов на горе Олимп. Но не забудьте, что Зевс — отец суровый, и на халяву ничего не дает, даже своему сыну. И придется вам отрабатывать ваше же гордое имя собственными руками, то есть в поте мозга своего.

Умный человек да поймет, что дорога доблести терниста, и дабы избежать растущих вдоль нее репейника и крапивы, нужно работать мышью за пятерых, а то и быстрее. Для достижения поставленной цели вам придется схлестнуться с тридцатью двумя богами, правящими тысячью миров. Только, "ради бога", не пугайтесь — испепелять каждый из этих миров нет необходимости, ведь если проявить изрядное умение и стратегические навыки, то бог Иванов или Сидоров (в общем, вы, Великий) вполне приноровится шагать по жизни семимильными, а точнее, "семимирными" шагами. Тем более, что для выполнения исходной задачи вовсе не обязательно доходить до тысячного мира. По секрету скажу, что в конце концов вам придется драться с папочкой-вседержителем. Причем любящий отец может выцепить свое детище для решительной битвы в любой момент, когда сочтет его к оной готовым. Но это в перспективе, а поначалу самое время обзавестись лицом, а также характером, который на самом деле зависит от первого: выбрав самые выразительные глаза, самые грозные усищи и самый прочный шлем, решите раз и на всю игру, в каком обличье и с какой степенью безжалостности вы будете вразумлять непокорных.

Миры Populous 2 — вовсе не от мира сего, живут по своим физическим и магическим законам. Расскажу вкратце обо всех стратегических возможностях игрушки. Имея для начала около десяти тысяч подданных, вы обязательно должны устроить небольшой демографический взрыв и увеличить их число до нескольких миллионов. Но не забывайте про противника: враг хитер и коварен, а также не дремлет и размножается необычайно быстро. Кстати, не

стоит думать, что миллион человек — это какая-то необозримая толпень, с гиканьем и народными песнями носящаяся по карте. Визуально это может быть всего один человек, одиноко слоняющийся по холмам и считающийся как бы представителем группы людей с определенной численностью и тем или иным уровнем технологического развития — от кулака и лука до палицы и меча.

Роль денег в ваших мирах играет известная всем мана, магическая энергия, мощь которой напрямую зависит от числа ваших последователей и которая может использоваться как для причинения вреда противнику (насылания грозового облака или огненного дождя), так и для выращивания цветов и деревьев, то бишь для добрых дел. Магия подразделяется на шесть стихий: человек, растительность, земля, небо, огонь и вода. Так что простор для любителей лупануть молнией по неприятелю или затопить его, окаянного, как видите, немалый.

Для гибкого ума игромана-стратега P2 можно считать идеальной, ибо способы ведения войны в ней самые разнообразные. Можно тихо и незаметно расширять свои границы, увеличивая тем самым население, и, объявив расслабившимся рабам божьим конец света (Armageddon), предрешить исход такой "тихой" войны. Здесь при желании можно даже одолеть противника, но это рекомендуется делать только в случае значительного численного превосходства.

В то же время тем, кто не любит окопной тянучки и предпочитает блицкриги, советую накопить побольше маны и задавить противника отвагой всяческих мифических героев, параллельно с посевами ядовитых подберезовиков и маслят близ поселения недруга и разведения болот там же неподалеку. После таких диверсий посмотришь, бывало, на сожженную территорию поганца-нечестивца и молвишь гордо: "Здесь был... я, бог!". И сразу как-то тепло на душе от зрелища вывернутой наизнанку вражьей вотчины...

Игроманам-медикам могу предложить попробовать свои навыки в ведении бактериологической войны. Заразите вражеские поселения чумой, после чего ваш враг напрочь лишится магической силы (зачумленный народ окажется не в силах ему, супостату, поклоняться — шкуру спасать надо!), и вы сможете не спеша, с толком и расстановкой добить его, ирода.

И, надеюсь, вы скоро поймете, что удовольствие может доставить не только вид осевшего на пол кибердемона, но и простой черный ворон, летающий над головой вражины, — верный признак, что он где-то подцепил чуму и скоро полетит с копыт. Так что друзьям из "Гринписа" не рекомендую даже смотреть в сторону P2, ибо леса и земли горят, вулканы извергаются, цунами гуляют парами и в одиночку, а эпидемии носят массовый характер, причем поделать с этим что-либо сложно. Одним словом, не мир, а перманентный Судный день....

Отметелив "плохого" бога (так называется в игре оппонент), вы смело конфискуете у побежденного несколько молний и присоединяете к своему арсеналу, дабы метнуть их в следующего усомнившегося в вашем могуществе. Хочу предостеречь неосторожных игроков. Не расслабляйтесь и не останавливайтесь! Как уже говорилось, враг хитер и коварен. И неизбежен момент, когда внезапно (сужу по собственному опыту) выяснится глобального масштаба подстава: отвратительный мир, мешающие вам законы (врагу не пожелаешь... ммм, наверное, наоборот, разве что только ему, гаду, такие законы в печенку!) и сильный противник, который разделает вас под орех за считанные минуты. Поэтому, дабы не забрызгивать монитор ядовитой слюной, не колесовать клавиатуру и не потрошить ни в чем не повинную мышь, почаще вспоминайте про магический ритуал Save. Средство от истерики верное.

Теперь несколько слов про матчасть. Как вы уже поняли, элегантно сидящий костюмчик (тот самый, из начала статьи) однозначно предполагает вполне качественную картинку, если не сказать большего. Графических режимов два — это MCGA (320x200, 256 цветов) и VGA (640x480, 16 цветов), причем у первого скроллинг экрана более энергичный, чем у второго, но и, понятное дело, разрешение поменьше. (На самом деле, если ваша машина не 386 SX-25, то никаких проблем вообще не будет.) Правда, о палитре звуков говорить особо не приходится, поскольку их там немного, но когда из динамика доносится душераздирающий глубокий вздох или учащающееся биение сердца (твоего сердца!), предваряющее скорое свидание с охотником за твоей головой, адреналин в крови появляется самый что ни на есть натуральный.

Наконец, апокалипсические разборки можно проводить в сети или через модем, но, к сожалению, число игроков ограничено двумя.

Игроманы-стратеги всея армии читателей "МИ"! Не углубляясь в дебри философской этики и не хватаясь за томики Ницше, скажите мне: неужели вам никогда не хотелось стать вершителем судеб миллионов? Забыть учебу, работу, тусовку, еду и сон и приобрести Власть над Мирами? Не знаете, что ответить? Поиграйте в Populous 2. И вы поймете, как неплохо быть богом.

— Антон Сергеев

Название:
Populous 2
Производитель:
Bullfrog

Рейтинги:

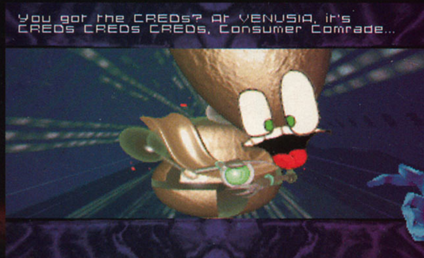
графика:	90%
звук:	60%
сюжет:	100%
общий рейтинг:	90%

Воспоминание о будущем, или Последняя воля супермозга

Commander Blood — это, конечно же, квест, хотя и не совсем традиционный: от классики жанра его отличают следующие существенные моменты: специфичность графики (она является "векторно-кукольной"), своеобразие сюжета, который мгновенно обволакивает играющего совершенно невероятной, таинственной, великолепной атмосферой фантастически далекого будущего, и, наконец, возможность иногда "выпадать" из квеста и заниматься, например... коммерцией.

Последняя воля вечного скитальца

Итак, сев за Commander Blood, вы мгновенно улетучиваетесь из нашего настоящего и оказываетесь в чьем-то (землян ли?) будущем, причем настолько отдаленном, что и представить страшно. Во всяком

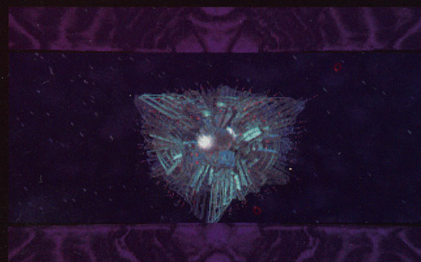


случае тамошняя вселенная абсолютно не та, что нынче, лишь иногда, в качестве археологических древностей на некоторых планетах встречаются полусгнившие роботы — своеобразные памятники последней звездной войны. На фантастических небесных телах, которые словно станции метро равномерно разбросаны по всему космосу, живет бездна всяческих разумных существ. Они настолько разные, что порой кажется, будто единственное, что их объединяет, это возможность мыслить — не важно чем, органическим сверхмозгом или мощнейшим суперпроцессором, жидкими кристаллами или... гигантской туманностью с нулевой плотностью.

Мир ужасающе рационален и точен: каждый знает свой маневр, свое место и назначение. Ну, а те, кто не могут быть хоть чем-нибудь полезны

цивилизации, сидят, не высовываясь, на родной планете. Остальные же — "полезные" — носятся по своим делам или просто путешествуют по обозримой ими части вселенной. Однако это вовсе не значит, что в космосе не осталось белых пятен. Отнюдь, всегда найдется что-нибудь, о чем слышали (краем уха и не особенно веря), но никогда этого не видели.

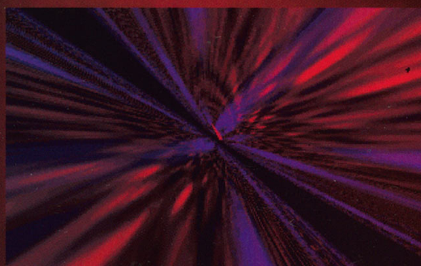
...Однажды один из вселенских путешественников по имени Боб



Морлок, мотавшийся по свету целых восемьсот тысяч лет, вдруг понял, что для достижения высшего знания ему осталось чуть больше, чем до смерти. Мысль не очень радостная и в силу этого подвигнувшая скитальца на решительные действия: мудрец решил, что край вселенной пусть ищет кто-нибудь другой, скажем, ученик, а он пока поспит. Естественно, в слегка замороженном виде, дабы потом, пробудившись, постигнуть-таки смысл жизни.

И вот, выбрав себе ученика-помощника и соорудив тому прекрасное средство передвижения, супермозг погружается в анабиоз, потрудившись предварительно тщательно проинструктировать нового путешественника.

В ходе этого инструктажа выясняется, что Морлоку не дает покоя мысль, кто он, что он и откуда.

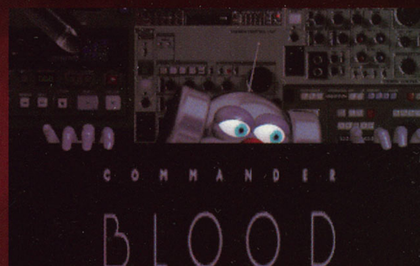


Ходили слухи, что, пройдя через нужную Черную Дыру, можно попасть в место, именуемое Big Bang, где есть ответы на все мыслимые вопросы. Найти Big Bang — такова последняя воля вечного скитальца.

Знакомимся с управлением

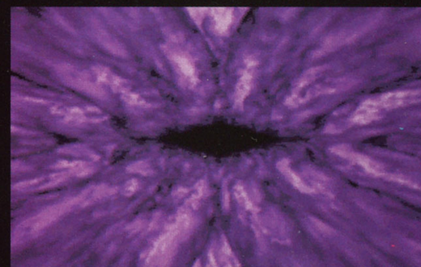
Вы уже догадались, что играющему в Commander Blood предстоит "выступать" за загадочного помощника г-на Морлока, который со страстью неофита бросается выполнять просьбу своего "шефа". Чтобы вы чувствовали себя более комфортно, к телу помощника, в котором вам предстоит некоторое время побыть, прилагается некий сверхкорабль под названием АРК, а также шибко умный бортовой компьютер Хонк. Последний не только потрясающий энциклопедист, но еще и разумен и даже... отмачивает иногда шуточки.

Сам же герой Commander Blood — это некое весьма неясного происхождения существо с почти человеческой, правда, синей рукой. Именно этой синенькой дланью вам и придется вершить великие дела. Искривления пространства, ужасные смерти от рук кошмарных монстров и т.д. и



т.п. — все это почти будни данного виртуального приключения.

Но давайте, наконец, заглянем в приданный нам корабль. Все его приборы и механизмы — это не просто заумная электроника, а результат сложнейшего слияния множества наук с живой материей. Кабина управления — комната, каждая стена которой представляет собой какое-то



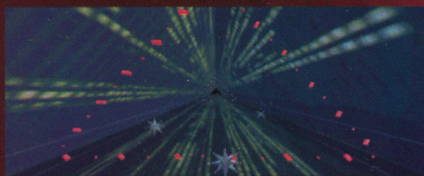
устройство, включаемое единственной кнопкой. Спереди находится обзорный экран. Задействовав его, вы выводите для обозрения звездную карту, по которой можно задавать курс от планеты к планете.

Слева от экрана расположено нечто похожее на большую рыбу. "Рыба" позволяет герою спускаться на поверхность небесных тел, оставаясь тем не менее на корабле. Именно поэтому вам не страшны никакие забортные ужасы. Сзади находится телевизор с шестью программами. По мере развития игры он начнет улавливать и декодировать инопланетные передачи (посмотреть, что творится в мире, право же, иногда довольно любопытно).

Основной пульт расположен от обзорного экрана. Кроме красной кнопки, которую надо нажимать, если звонит телефон (так вы принимаете информацию), здесь есть еще пять вызывающих табло. Первое — это Хонк, то есть обращение к бортовому компьютеру. Железный парень всегда готов сообщить вам что-нибудь дельное или подсказать в случае возникновения проблем. Впро-

чем, иногда маразм нападает и на него, Хонк лепечет что-то идиотическое, и вы воленс-ноленс должны умереть. Естественно, очередной раз. И, как обычно, в жутких мучениях.

Со временем информация о мире будет скапливаться у вас в виде телефонных номеров, позвонить по которым можно, выбрав второе табло (пункт). Но, увы, по



телефону все чаще выдают какую-то рекламную дребедень, полезные сведения попадаются лишь иногда.

Все вещи, которые окажутся на корабле, — от капитана Боба до денег — будут храниться в замороженном виде. Пункт Cryobox позволяет посмотреть на тот или иной предмет и даже пообщаться с ним. Транспортировка объектов на борт или с него осуществляется телепортацией.

Весьма многообещающе выглядит пункт под названием "Меню". Кажется, что за ним скрывается что-то убийственно интересное. На самом деле это всего лишь перечень товаров, предлагаемых на ближайшем... рынке. Под рынок здесь отводятся целые планеты, так что мало не покажется.

Что есть путешествие

Путешествие представляет собой перелеты через гиперпространство от планеты к планете с последующим их исследованием. Понятно, что в каждом из миров, где вы остановитесь, есть нечто такое, что будет полезно для дальнейшего продвижения. Это либо мыслящее существо самой невероятной формы, сообщающее интересную информацию, либо разнообразные предметы. Все это герой и его компьютер по мере надобности и сил гребут на борт корабля, так что Cryobox будет заполнятся довольно быстро.

Туземцы встречающихся вам миров проявляют разную степень агрессивности или дружелюбия, а иногда просто игнорируют чужеземца. Свои умные мысли они выражают на собственном прекрасно оцифрованном (в присутствии Sound Blaster'а) языке. Последний хоть и разборчив, но предельно непонятен. К счастью,

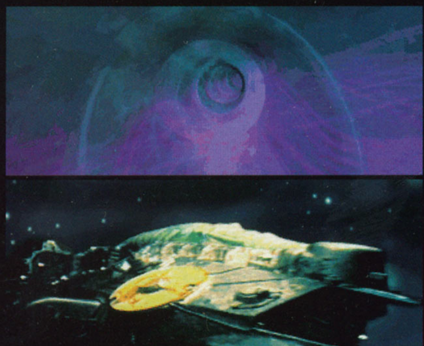
капитан Боб наделил своего помощника универсальным транслятором, переводящим на человеческий язык любой инопланетный бред.

Несмотря на то что игра является типичным квестом, она несколько выпадает из жанра, чему причиной следующие существенные моменты. Во-первых, специфичность графики: использование авторами своеобразной векторно-кукольной графики привело к удивительной смотрибельности этой игрушки. Во-вторых, сюжет. Погружаясь в него, вы оказываетесь в потрясающей атмосфере фантазии, творящейся прямо у вас на глазах. Невероятность происходящего и дух далекого будущего делают общее впечатление от игры просто уникальным. Игра завораживает с первого взгляда.

В-третьих (и это обнаруживается только после серьезного исследования), в Commander Blood есть возможность "выпадать" из квеста и заниматься делами, совершенно не относящимися к основному сюжету, например, коммерцией. На выбор игрока предоставляется огромное количество различных действий, иногда абсолютно не нужных, но тем не менее интересных. Множество возможностей, на первый взгляд, кажутся излишними, да так оно и есть — только немногие из них приведут к результату, и вы сможете продолжать путешествие в глубины вселенной.

Итак, что мы имеем? Прекрасную игру с оригинальным сюжетом, симпатичной графикой, которая к тому же не чурается некой психоделики. И последнее. Commander Blood занимает целый CD и требует 486-й компьютер (хотя, вероятно, будет идти и на 386-м).

— Рубен Петросян



Название:
Commander Blood
Производитель:
Cryo & Mindscape

Рейтинги:
графика: 100%
звук: 90%
сюжет: 100%
общий рейтинг: 100%

О смелый Сокол!..

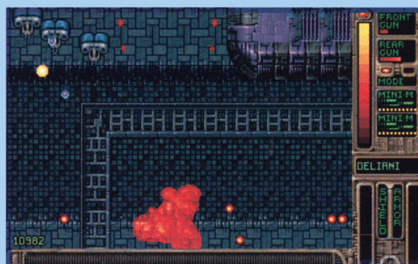
Напавшие на затерянную в глубинах вселенной планету злобные инопланетяне уничтожают под корень всех аборигенов. В живых остается лишь один (!) человек, но какой! Пилот высшего класса, душка, умница, красавец, избавитель (кого он только избавляет?) и т.д. и т.п. В общем, молодец седлает свое космическое чудо и начинает крушить поработителей. Лети, стреляй, уворачивайся — вот жанр этой игрушки.

Вселенная в опасности!.. Впрочем, вы к этому уже привыкли, вас такими призывами-лозунгами ни приманить, ни запугать. Понимаю, но помочь ничем не могу: что делать, если они — гнусные пришельцы, на вооружении которых был невероятно мощный космический флот, — действительно в который уже раз неведомо откуда появились и одним махом уничтожили практически все, что двигалось, то есть было способно оказать хоть какое-то сопротивление. Жаль, что при этом среди прочих героев пал смертью храбрых любимый многими (по одной из первых — и лучших — компьютерных игр) фанерный самолетик с волнующим названием Sopwith. А то бы он им показал...

В общем, никакой жалости, никакого почтения. Даже к антиквариату. Лишь грубая сила. Но и ума, похоже, пришельцам не занимать: иначе б уничтожили всех, и игре тут же пришел the end, а так — хоть повоюем-постреляем-

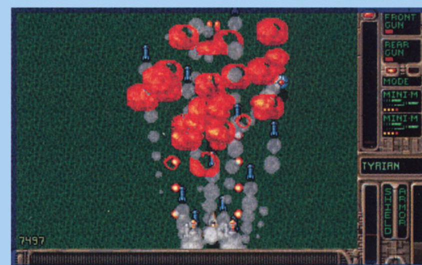
полетаем-покрошим-гадов-на-мелкие-кусочки. А потом, когда всех завалим, уйдем на покой, на заслуженный, так сказать, отдых. То есть отдадимся другой игрушке.

Как и следовало ожидать, ухитрился выжить самый крутой, умелый и опытный пилот. Так и хочется вспомнить классика: “О смелый Сокол, в борьбе с врагами...” Правда, корабль сокола что-

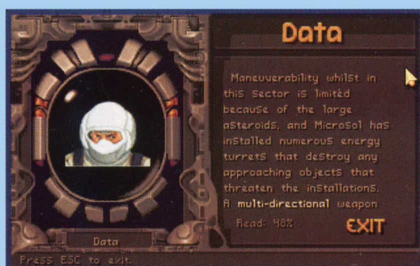


то не крут — так себе корыто. Но (буду справедлив) система защиты у этой летающей лохани довольно симпатичная: кроме брони есть еще силовой щит, который “умеет” восстанавливается.

Однако это потом он начинает регенерировать, а поначалу и щит кажется слабым, и брони маловато, и вообще жизнь с копеечку. Ибо врагов — легионы, а ты один как перст. Но ведь нам не привыкать, верно, орлы?



Времени на размышления, как всегда, нет. Лети, родной, стреляй и только успевай уворачиваться! Дай, наконец, оттянуться во весь рост любимому спинному мозгу, уставшему от безделья во время бесчисленных Space Quest’ов и остальной компьютерной зауми. Как и положено, желательно уничтожить все, что попадается на пути, — за это начисляются очки. В



ваших интересах набрать их как можно больше, так как нужны они не только для удовлетворения больного честолюбия, но и для апгрейда кораблика: с начальным уровнем вооружения и защиты вам долго не протянуть, так что старайтесь забивать всех и вся, зарабатывая кровные доллары-буказоиды-бонусы.

Довооружить корабль можно чем угодно — от ставших уже привычными лазеров и бластеров, до загадочных Sonic Wave и Fireball. Разумеется, покупать можно не только средства нападения, но и всякие защитные прибамбасы, как-то: силовой щит, генератор... Что такое “силовой щит”, думаю, объяснять не надо, а о пользе генератора несколько слов все же скажу. Это ценное устройство поддерживает жизнеспособность всех частей вашего летательного аппарата. В зависимости от его мощности будет изменяться и скорость стрельбы, и время восстановления щита. Последнее, кстати, необходимо ЖИЗНЕННО, так как при полностью разрушенном щите начинает отказывать броня, восстановить которую — спасибо садистам-авторам — нельзя никакими ухищрениями.

Впрочем, не такие уж они и садисты, так как предусмотрели покупку нового, более совершенного корабля. Не стоит думать, что аппараты различаются только внешним видом. Ничуть не бывало. У этих космомастодонтов разная броня (и по качеству, и по количеству), отделяющая ваше хрупкое тело от враждебный толпы врагов.

Tyrian, конечно, не блещет оригинальностью, но исполнение очень и очень неплохое, вполне достойное репутации аналогичных, но более ранних стрелялок. Летите вы снизу вверх, постреливаете во все агрессивно настроенное (а настроено таким образом абсолютно все, исключая разве что ландшафт под вашим кораблем), а вокруг все хотя и злобно, но зато красиво. Графика в игре ну оч-чень симпатичная. Враги движутся плавно, стреляют весьма красочно, скроллинг тоже плавный и без глюков, что не может не радовать истинного ценителя.

Не подкачал и звук. Он и приятен, и полезен: вовремя предупредит о надвигающейся опасности, при этом вовсе не капает на мозги

— так, красивый фон, и не более.

Вывод-прогноз: очевидно, что игра найдет своих приверженцев среди тех, кто готов денно и нощно тренировать свой спинной мозг. Впрочем, и всем остальным тоже иной раз полезно оттянуться. А лучшего расслабона, чем Tyrian, на сегодня не вижу. Так что, вы поняли — вселенная, е-ка-лэ-мэ-нэ, опять в опасности и...

— Антон Литвиненко

Название:
Tyrian
Производитель:
Eclipse

Рейтинги:

графика:	85%
звук:	80%
сюжет:	85%
общий рейтинг:	85%

Сегодня мы приступаем к великому, на наш взгляд, делу, ибо открываем Литературную штудию "МИ", в которой планируем публиковать рукописи (необязательно найденные в tmp-файле), имеющие, с одной стороны, очевидные литературные, художественные достоинства, а с другой — каким-либо образом связанные с миром электронных развлечений (шире — компьютерным миром).

Цели, преследуемые этим дебютом, думается, очевидны:

расширить диапазон журнала, позволить "Магазину Игрушек" хоть немного почувствовать себя вне довольно тесных рамок, именуемых "компьютерные игры";

дать возможность ЛЮБЯЩИМ ЧТЕНИЕ поклонникам "МИ", чтящим этот вид досуга как самоценное и едва ли не лучшее времяпрепровождение (остальных просим не беспокоиться и поберечь зрение), быть с нами даже в этом благородном занятии;

открыть новых, талантливых авторов.

Итак, мы начинаем. Но прежде представим вам автора первого выпуска новой рубрики. Ему 21 год, он студент одного из московских вузов, полон, конечно же, честолюбивых надежд и, естественно, творческих планов, один из которых — посвятить себя профессиональной работе со словом (по секрету: Эдик собирается стать киносценаристом); что же до публикуемой сегодня фантазии на тему..., то, полагаем, вы легко вычислите, какие компьютерные развлекушечки подвигли автора на написание его "Дневника...". И еще один секрет: Эд терпеть не может компьютерные игры. Чем нам и дорог...

Дневник Целлофанового Носка*

День первый

Намедни из запоя вышел Верховный Жрец: старый синегал признался, что вчера ночью к нему во сне явился сам Юза, провозгласивший среди прочего третий уровень истории Азерота. Все насторожились. Жрец, хоть и был любителем гнать волну, иной раз дело говорил, и тогда после его словеснопоносных демаршей наступали серьезные перемены. Так что я, Целлофановый Носок, главнокомандующий вооруженными силами Азерота, приказал сегодня выставить на крепостную стену усиленный караул.

И не ошибся. Пополудни возле главных ворот собралась нестройная толпа каких-то нервных людишек (назвались орками). Потоптавшись с часок, они стали ломиться в пределы вверенного мне гарнизона. Стражники пытались отговорить: мол, мужики, давайте по-хорошему — выпьем, закусим, кинчик посмотрим, то-се, заодно и все дела обсудим. Ни в какую. Хотим драться, говорят, хотим вашу крепость пожечь, хотим народ ваш весь истребить... Странные какие-то. Пришлось всех до единого изрубить в капусту.

День второй

С утра снова появились орки, еще более дерзкие и уж совсем неотесанные. Приплыли на каких-то утлых баржонках, встали на рейде и давай из пушек по крепости гвоздить. Но мы ведь незлобные (что бы там про нас ни трепали), опять пытались их к миру склонить: мужики, хорош горячку-то пороть, расслабьтесь да проваливайте отсюда. Все зря. Не унимались, окаянные. Пришлось открыть огонь из родимых стодюймовок, перемолотить все вражьи суда, а тех хитрецов (ох плутовье!), кто на берег пытался выкарабкаться вплавь, — в капусту изрубить.

На вечернем сходе Ежовый Глаз изрек здравую мысль: дабы впредь такого безобразия не было, надо сходить и пожечь орочьи города, верфи и пажити, а самих недоумков плотно к ногтю прижать, например засечь.

Вожди шумно одобрили предложение Ежового Глаза (недаром он у меня "Правая Нога"). На алтаре в храме Юзы закололи жертвенного кенгуру, воскурили сансимильи, освятили оружие, потом взяли пивка, рыбки и долго пели гимны во славу Юзы. Выступать же решили по утрянке.

*Судя по всему, именно дневник, ибо найденный текст не содержал никакого заголовка.

День третий

Тихо-мирно отстегнули якоря, с дирижабледрома (никак не прорюхаю, почему Книга Мудрости так называет это место) подняли парочку Продолговатых Мешков, подошли со всех сторон к городу орков и обходительно попросили их сдаться. Но вождь вражий пальцы веером распустил, весь на понтах, за базаром не следит, говорит: ша, бараны (это на нас-то! — вождюлька убогий), да я море видел (что его видеть, вот оно, плещется), да я ваш нюх топтал (не понял?), да мы еще посмотрим, кто кому сдаваться будет (посмотри, милый, пока глазенки-то целы), а ну-ка, вещички свои, пушки-арбалетики ховайте взад да, немедля, канайте отсюда, копытами бодро шевеля (во хамло!)...

Где-то с час он нам по ушам ездил, пока братва не очумела от жары и не открыла огонь по всему, что двигалось в радиусе двух верст. После быстренько изрубили в капусту весь гарнизон жалкого городишки, идолов орочьих сожгли, крепость по бревнышку раскатали, суда потопили и, усердно помолившись Юзе, взяли курс к родным огородам.

День четвертый

Я очень недоволен. Очень. Конечно, я понимаю, на все воля Юзы, но так тоже нельзя! Молились-молились, и вот тебе на...

Короче, пока охрана фермы в полном составе ходила за пивом, прилетел вражеский Продолговатый Мешок с орками-спецназовцами, которые пожгли и пастбища, и ферму, и теперь наше доблестное воинство, считай, осталось без мяса. Значит, постановляю: прощелкавшую клювами колхозную вохру заколоть на алтаре — раз, все пивточки возле крепости снести — два, установить наряд по храму Юзы (воскуривать сансимилью и петь гимны) — три.

Между прочим, я тут на сон грядущий полистал Книгу Мудрости и понял, что для благополучия войска надо организовать добычу какой-то нефти. Правда, я опять до конца не уяснил, что мы должны с ней делать — перегонять в пиво или пить, как есть, в чистом виде... Ладно, это пустое, думаю, Юза направит нас на путь истинный и подскажет, что к чему.

День пятый

У Верховного Жреца опять были глюки (он называет это видением). На сей раз Юза возвещал о наступлении четвертого уровня. В Книге Мудрости на этот счет шли сплошные непонятки, и я никак не мог взять в толк, чего же нам ожидать. Но тут в ворота крепости забарабанили какие-то бичи (сказали, что вол-хвы). Они так настойчиво предлагали всякое барахло типа шапок-невидимок, катапульт-самострелов да прочих магических прибамбасов, так уверенно тыкали мне в нос удостоверениями магов третьего разряда, что я не удержался и записал их в следующий поход на орков.

Спустили на воду первый танкер — уверен, пригодится в хозяйстве, по крайней мере, пиво в нем будем перевозить. По этому поводу на алтаре в храме Юзы закололи двух младенцев. Упокой, о Юза, их чистые души...

День шестой

Я работаю воеводой уже много лет, и мне было достаточно одного взгляда на ощерившуюся катапультами вражескую крепость, чтобы понять, что с орками придется мало-мало повозюкаться. Вдобавок выяснилось, что тюбетейки-невидимки, которые нам давеча впарили вол-хвы, оказались бойцам не по размеру, со швами наружу, с торчащими во все стороны нитками — короче, чистой тайваньской халтурой. Вол-хвов пришлось долго наказывать — пинать ногами, еще столько же времени приводить в чувство и еще два раза по столько же строить в две шеренги: в плане строевой подготовки мужики оказались совсем никудышными.

В это время со стороны похабненькой орочьей артбатареи полетели снаряды и камни. Один из них проткнул насквозь штабной Продолговатый Мешок — пришлось по ходу дела заклеивать его пометом залетных кондоров. Затем из крепости выступила первая партия этих непуганых идиотов и, гнусаво улюлюкая, двинулась на наше доблестное воинство. И что? Как минимум рота орков полегла под нашими саперными лопатками, которые мы бесстрашно кидали сверху, из Мешков. Но за первой ротой врагов появилась вторая, третья, лопатки закончились, и пришлось давать сигнал к рукопашной.

И тут-то, мужественно обозревая поле брани с борта штабного Мешка, я просек, что серьезно лажанулся с боевым порядком своего войска: спереди арбалетчики, затем рыцари со

своими железяками, а сзади — на подхвате — вол-хвы. Пока первые вкалывали (копья и стрелы) в жирные тела козлов-орков, последние успели разбежаться по ближайшим деревням в поисках самогона. Где насосались огненной воды до орочьей икоты, и уже ни о какой подзарядке раненых героев не могло быть и речи: вол-хвы валялись во ржи и лишь глумливо хихикали... Подвели и братки-мореманы: увлеклись подсчетом полос на тельняшках и весь бой простояли где-то за островами.

Я уже думал, что все, кранты, пиши абзац. Крови было просто по колено, потерь наших — бесстыдное количество. Слава Юзе, наступила ночь, я отвел войско в лесочек, велел высечь пьяниц ежовыми шкурками и заставил их до самого утра творить заклятия и молиться любимому Юзе.

Перед сном (мысли вслух): вообще-то, мне это начинает казаться странным — что он себе позволяет, наш Юза? Он ситуацией владеет или нет? Кому мы, спрашивается, жертвы носим?..

День седьмой

Утро. Меняем расположение боевых колонн. Сегодня вперед пойдут непроспавшиеся вол-хвы: пусть сами выкручиваются, а поперëдохнут — туда им и дорога, лоботрясам. Потом вместо живого щита двинутся рыцари, за ними — арбалетчики, артиллерия останется в самом тылу и в спокойной обстановке будет шлепать навесом, а корабли подойдут как можно ближе к береговым укреплениям и начнут месить супостата из всех стволов.

Разведка донесла, что орки принялись интенсивно косить лес и строить из бревен не то еще один флот, не то пивточки. Это не к добру, не иначе, западло какое учинить решили. Но ждать некогда, а разбираться, зачем им бревна, тем паче. Халява кончилась, орки поганые! Сейчас мы устроим вам боже ж мой! Да пребудет с нами Юза!..

Вечер. Да простит меня, неразумного, Юза Всемогущий за мои словья гадкие! Истинно — на все Юзий промысел! Вол-хвы не подкачали: понаделали клонов-неуязвимцев, наворожили-наколдовали смерчей и молний и, круша всех и вся, добрались до самого вражьего логова. Флот тоже оказался на высоте: в несколько минут от береговых бастионов остался только дурно пахнущий бетонный фарш. Пехота же, приободренная таким ходом дела, задрала забральца, подтянула ремни и изрубила всех орков в цветную капусту, крепость разорила и вместе с окрестными пажитями, лесами и пивточками предала пожару. Рассеянных же по равнине недобитых врагов переловили и с гимнами принесли в жертву Юзе.

Юза дело знает!

День восьмой

Пока мы возле орочьих крепостей казали свою крутость, король наш номинальный, Его Величество имбецильное, соизволил забраться в каменоломни и, ясное дело, там заблудился. И вместо того чтобы мастерство боевое полировать, вся моя славная дружина полдня бегала по подземелью. Еле-еле нашли несчастного монарха: забился от страха в самый дальний угол лабиринта и пускал слюнявые пузыри, называя их почему-то “мои пимпочки”. Жалкое зрелище!..

Вол-хвы пошли на поправку: соорудили большой ангар и заперлись там — что делают не говорят, но, по слухам, дело пахнет сверхоружием. Мы же вышли в море и пробурили пробную скважину. Не-фть залила полкарты, но по-прежнему неясно, что с ней делать. Думаю, распорядиться пропустить ее через самогонный аппарат.

День девятый

Перегнали не-фть. Получившийся дюже пахучий напиток совсем не пьянил (в чем дело?), но горел исправно. Надо будет построить заводик и начать производство бомб и осветительных ракет.

А вечером ОПЯТЬ ПРИШЛИ ОРКИ!!! Интересно, кто их размножает? Заслонили Мешками весь белый свет, забросали нашу крепость камнями, порушили половину оружейных складов, и пришлось мне в атаку ходить с ножкой от стула.

Лишь под утро кое-как разобрались с мерзавцами, перерубили их в капусту и собрались на совет: доколь Юза будет потворствовать такому безобразию? Как угомонить окаянных орков? Ежовый Глаз бил себя по впалой груди, базлал, что заставит этих тварей делать "ку" и дань нам платить, что придушит своими руками всех до единого и т.д. и т.п. После недолгих дебатов решили наказать мразей раз и навсегда и сжечь всю их поганую империю просто подчистую и до основания.

День десятый

Готовимся к выступлению. Вол-хвы в своей фабрике сидят безвылазно, и только слышны мерзкие запахи. Матросы драят палубы и бляхи. Пехота точит сабли и лудит каски. Крестьяне в поте лица пекут хлеб и ваяют тушенку для сухпаев. На алтаре в храме Юзы закололи всех недобитых орков, воскурили сансимильи, поставили несгораемые свечи.

Странная новость с не-фтяных вышек: добытчики наткнулись на что-то твердое и еле-еле пробурили его насквозь. Из скважины полезли блестящие серые опилки. Придворные геолухи долго думали, что это такое, наконец пришли к выводу — пласт жесткийдиска. Зря они так с ним. Чует мое сердце, не к добру это, не стоило им жесткийдиска дырявить.

День одиннадцатый

Так я и знал. Подручный Юзы, бог морского дна Дискдокт Ор прогневался, поднял бурю и забрал к себе все наши буровые. Вдобавок небо над головой стало заметно тускнеть. Насчет последнего в Книге Мудрости имеется довольно туманное толкование: якобы это куда-то садится небесный ангел Люминофер. Эх, если б знал, о ком это, пришел бы и изрубил в капусту!

Вечер того же дня. Верховный Жрец вновь обратился к Дов Женке, который оперативно прервал ему запой. Сразу после этого Верховный поведал, что наступил пятый уровень. На всякий случай принесли в жертву двух самых лучших бойцов, воскурили сансимилью и еще разок освятили оружие.

Благослови нас, Юза, опять на правое дело идем, Азерот от погани чистить!

День двенадцатый

До Темного Мыса решили двигаться морем. Но только вышли из порта, как флотилия орков зашла с подветренной стороны и внаглую начала жечь наши корабли. Конечно, с Мешков на вражеские суда лили горящую не-фть, братва брала их на абордаж и рубила в капусту, вол-хвы изводили свое здоровье и инициировали цунами, но дело опять затянулось, и когда мы прибыли к Мысу, нас там уже вовсю ожидали...

От Темного Мыса открывалась прямая дорога на Гору Зла, но к берегу пристать было никак невозможно. Командиры морских пехотинцев раскидывали между собой в "дурачка" очередность высадки — откровенно стремались идти на верную погибель, — а рыцари так и вовсе пали духом. И тут-то вол-хвы раскрыли свои секретные карты. Точнее, трюм: на свет Юзий выползло универсальное-абсолютное-почти-психотропное оружие — лохматое двухголовое страшило двадцатиметрового роста, от одного вида которого у жалких орков отнялись руки, ноги, луки и копья.

В такие моменты главное — вовремя просечь поляну и срубить фишку, и нам это блестяще удалось.

Морпех, прикрываясь могучей спиной мутанта, рванул на берег, за ними десантнулись рыцари и кони. Спустя полчаса прекрасные темномысские пляжи были до отказа забиты отдыхающими орочьими трупами...

Остальное было делом техники. Пока двухголовый боец легкой трусцой бегал вокруг Горы Зла и наводил на орков ужас своим мелодичным рявканьем, мы изрубили в капусту все окрестное население. Но перед самой интересной частью похода к нам навстречу вышли послы от орков и выдвинули ультиматум: если мы не уберемся от Горы, они проникнут в Бут-долину и наложат на Азерот заклятие Фатал Эррора. Однако Книга Мудрости запрещает смертным ходить в Бут-долину, к тому же она со всех сторон обтянута пятью рядами колючей проволоки под электрозаклятием. Поэтому мы решили, что послы просто метут откровенную пургу и пытаются взять нас на понт, изрубили их в капусту и всем гуртом двинулись на Гору.

Сеча была долгая. Мат стоял до самых звезд, срубаемые головы взлетали еще выше. Орки орали до хрипоты, дрались остервенело, самозабвенно. Крови было по пояс. Но уже во второй половине дня мы замочили орочий штаб, затем искрошили в капусту всех

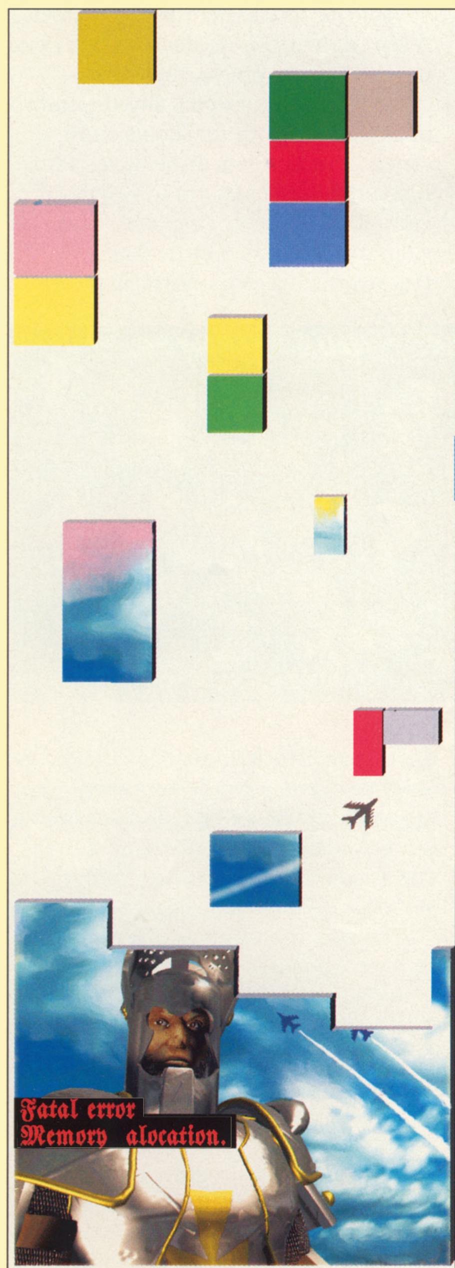
орков, крепость сожгли, Гору Зла разровняли, построили на ее месте пивточку (ладно, в честь победы можно) и предались дебошу во славу Юзы.

День тринадцатый

Утро. Ко мне явились вол-хвы и начали откровенно косить от службы. Я им говорю: мол, мужики, ужель вам плохо живется, оставайтесь, дальше воевать будем. Нет, отвечают, мы художники вольные, нам надо идти бомжевать дальше. Но отпускать из армии таких умелых магов (Юз с ними, что выпить любят — все прощу, только б ворожили в тему) мне не улыбалось, поэтому я вежливо, но твердо, под конвоем, послал их с этой просьбой несуразной на нашу городскую кичу и запер там.

День. Однако на этом беспорядки не закончились: неугомонные алкаши нарисовали плакат “Даешь контрл-альт-дел!” (заклятие, небось, гаденькое какое-нибудь), вывесили его из окна кичи и пригрозили мне — один в один на манер вчерашних орков — пойти в Бут-долину и заколдовать весь Азерот Фатал Эррором. Я попросил их не гневить Юзу, но они не унимались. Двоих вол-хвов быстренько пришили на алтаре, и восстановилась тишина.

Вечер. Арестованные вол-хвы устроили побег. Пришлось изрубить всех в капусту, а такие хорошие были ребята, ай-ай-ай... Но один все-таки убег, хотя, думаю, Юза его и так простит. Одного не могу понять: на кой ляд дался им этот Фатал Эррор?



День четырнадцатый

Верховный Жрец опять завязал с выпивкой и, по-моему, окончательно слетел с катушек: погадав на собственных глюках, пришел к выводу, что пора сушить весла, ибо надвигается Большой Упс. Что это такое, никто не знает. Между тем войско в бездельи предается пьянству и распутству, а орков больше нет, воевать не с кем, и даже король-идиот сидит смирно и в катакомбы не суется. Этак и до беды недалеко — как бы чего не вышло.

День пятнадцатый

Утро. Странные вещи начинают происходить в Азероте. Перестали петь птицы, солнце замерло в небе, стих обычный для этого времени года ветер, мухи не летают, лягушки не каркают, кенгуру не пищат. Все Продолговатые Мешки сдулись и попадали на землю в окрестностях дирижабледрома. Орки не приходят. Большой Жрец несет какую-то ахинею про Фатал Эррор... Наверное, вол-хв пролез-таки в Бут-долину и успел чего-то там нахимичить, и теперь жди неприятностей.

Полдень. Среди воинов свирепствует паралич. Верховный Жрец сбрендил окончательно, что-то беспрестанно лопочет, но понять удается только фразу “мемори алокейшн”. В небе возникли огромные железные птицы, которые летают с громким ревом и не машут крыльями. Книга Мудрости мало помогает разобраться во всем происходящем бардаке: там вроде как написано, что если в небесной тверди объявились железные птицы (Книга называет их “эфшестнадцатями”), то это означает, что кто-то действительно наложил на Азерот заклятие Фатал Эррора, и надо ждать неминуемого Большого Упса. Мне все эти заклятия по-прежнему ни о чем не говорят. Но на всякий случай заколол на алтаре Ежового Глаза.

Вечер. Дописываю уже левой рукой. Остальные конечности не двигаются. По улицам разъезжают “байкеры”, с неба сыплются всякие кособокие уродские кубики (успел прочитать в Книге, что это называется “сезон тетриса”, после чего томик перестал листаться). В то же время тишина стоит такая, будто лежишь на дне не-фтяной скважины. Из всего Азерота, похоже, один я, Целлофановый Носок, в здравом уме остался, но скоро, чую, придется и мне коньки отбросить.

Одного прошарить не могу — за что на нас такое бедствие нашло? “Мемори алокейшн”, елы-палы, дорогой ты наш Юза, на кого ты нас покинул? Далеки от спасенья моего слова вопля моего... Приди, Юза, спаси нас, грешных, нам ведь для тебя... скотина бессердечная, ничего жалко не было! Сколько напастей терпели, скольких орков в капусту изрубили, а скольких жертв положили, сколько сансимильи скурили... свинья ты, Юза, неблагодарная, собака ты дикая!..

Все, братки, рука не слушается, кажись, кончаюсь. Даже на предсмертную молитву силушки не осталось, да и кому молиться — этому шаромыге-подонку на букву “Ю”? И будь ты проклят, Юза, за выходку твою мерзопакостную!!! Прощайте, братки. Может, в третьей версии увидимся... Зи энд. Фатал Эррор... Темпорари интеррапшн... Мемори алокейшн... Большой Упс... Аминь... Рисет...

— Эдуард Мезозойский (рисунки автора)

Новое заклинание от Acclaim:

Fatality + Animality = MortalKombality!

Возрадуйтесь же, истинные фанаты истинных мордобоев, ибо ОН наконец-то появился! После долгого ожидания, немереного количества слухов и бесконечных обсуждений невесть откуда бравшихся картинок теперь можно спокойно прийти домой, сесть за любимый компьютер, запустить Mortal Kombat 3 и играть, играть и играть. Верней, мочить, мочить и мочить...

Впрочем, для многих игроманов МК — это уже не просто игра, а культ. Как известно, по числу поклонников МК отстает лишь от бессмертного DOOM'а (по крайней мере в России). Да и вообще, не так уж много игрушек издаются в трех частях, не теряя при этом своих манов, а с МК это, похоже, произошло. Следовательно, идея авторов заслуживает пристального внимания (как бы мы к ней ни относились), а сам феномен тщательного исследования. Любители квестов или другой компьютерно-игровой зауми со мной, конечно, вряд ли согласятся, но МК явно заслужил свою популярность, несмотря на то что к мозговым тренажерам вряд ли относится. Но это все слова, главное — ОН вышел!!!

Итак, чем же любопытна третья часть всемирно известной игры? Как и было обещано, участников стало четырнадцать (в МК 2 — 12), причем один из них — переплюнул по оригинальности всех остальных. Это... робот! Куда уж там Рептилии или ветерану жанра г-ну Барраке: прогресс не стоит на месте, ограничиваться бойцами из других миров становится признаком дурного тона. Так что авторы не мудрствуя лукаво ввели в битву робота-ниндзя, тем более, что души у железного парня нет, так что... Ах, да, я же чуть не забыл рассказать, как все начиналось на этот раз!

...Едва зализав раны после очередного поражения (нанесенного, разумеется, вашей могучей дланью), несгибаемый Шао Кан решил, что на покой ему рановато. Ну в самом деле, какая может быть пенсия, когда не завоеван еще один мир! В общем, еще один рывок, еще одна попытка. (Будем надеяться, что неуемной энергии Ш.К. хватит на то, чтобы авторы изваяли еще пару-тройку серий.) Хотя приколы приколами, а ведь на этот раз он подобрался к своей цели намного ближе. Судите сами: Шао Кан нашел способ завладевать душой человека, уничтожая таким образом целые города и страны. Вот откровение одного из участников событий: "В считанные секунды был уничтожен весь Нью-Йорк, в живых остался лишь я". Да что там города! Вы помните, сколько у нас теперь бойцов? Правильно, четырнадцать, и больше на Земле никого не осталось. А ведь из этих 14-ти земляне — далеко не все. Так что почувствуйте, насколько возросла мощь неугомонного старца. К тому же только на силу своей магии он теперь не полагается. Большую часть тех, кто чудом смог уцелеть, добила его гвардия — как водится, обитатели иных миров. Последние, надо заметить, существа

малоприятные и предельно агрессивные. Представьте себе кентавра (говорят, Древняя Греция была полна этих чудовищ о двух ногах и с конской головой), увеличьте его раза в полтора-два, да еще добавьте закованный в железо длинный хвост. В общем, противник — не сахар. Кстати, с одним из этих монстров вам придется-таки сразиться. Но после.

Всю эту полезную, но несколько жутковатую информацию можно получить, если чуть задержаться в основном меню и ничего там не трогать. Причем сообщение сопровождается мрачными картинками и еще более мрачной, но красивой музыкой. Одним словом, рекомен-

дую. Во-первых, просто здорово сделано, во-вторых, печальное зрелище опустошенной Земли разжигает в душе праведный гнев, который немало поможет в благородном деле спасения того, что осталось. И, наконец, помимо всего прочего вас уведомят по поводу состава участников Турнира Смерти (в том числе расскажут и о новичках МК — а

это интересно).

Чувствую, что некоторые из вас уже готовы меня побить: надоело смотреть картинки, давай про драку, тем более, что боевой дух поднялся и выше уже просто некуда! Согласен. Перехожу к сути.

Нововведений много и в самой игре. Так, появилась новая кнопка Run — бег. К чему это привело? Очевидно, что игра стала более динамичной, появились новые комбинации... В общем, есть где развернуться профессионалу. Зеленая полоска в углу покажет, сколько вы еще пробегаете, но не огорчайтесь, если она возьмет и вся выйдет. Подождав некоторое время, все восстановится (оно и понятно: это же не жизнь, которая только и делает, что уменьшается).

Изменилась и система ударов: теперь можно ударить противника так, что тот на некоторое время впадет в состояние неограниченного удивления, защищаться в котором будет просто не в состоянии. Все ясно? Подбегаете, бьете, а потом добиваете.

Если вам удастся провести серию ударов, то компьютер отныне не будет стыдливо замалчивать ваши достижения: он бодренько выпишет, сколько именно ударов вы нанесли, а заодно сообщит и процент повреждения. Однако то же самое справедливо и для удачной серии, исполненной самим ПК: некоторое время вам придется любоваться информацией об успехах противника.

МК традиционно славился красивыми ударами (особенно комбинациями). Не стал исключением и третий вариант игрушки. Способов спровадить своего недруга в лучший из миров стало много больше (помните кнопку Run, которая добавила комбинаций?), к тому же они сделались ощутимо красивее.

Бэкграунд выглядит чуть мрачнее — что ж вы хотите, Земля в руинах, города сметены, люди уничтожены. Впрочем, несмотря на свою угрюмость, фон явно симпатичней того, что было в первом или втором Kombat'ах. К тому же подтвердились некоторые слухи: в МК 3 есть варианты Fatalities, действующие через фон. Результат от этого менее разрушительным не становится, но зато как красиво...

Кстати, о Fatalities. Появилась счастливая возможность не только объяснить противнику, что он — козел, но и наглядно доказать, превратив его в то самое животное (или в любое из многих других). А значит, реализовано то, что волновало умы всех настоящих марталкомбатовцев, — это Animalities, то есть финальные превращения противников в безопасных зверей.

Да, много полезностей принес новый МК. Можно, например, выбрать схему боя: новичок, боец или мастер. От вашего предпочтения будет зависеть последовательность и количество противников, которых необходимо победить, дабы спасти в очередной раз Землю от злобного вторжения.

Но, пожалуй, больше всего радости МК 3 доставит любителям дубасить "живых" соперников. Во-первых, отныне можно играть по сети или модему. Здорово! А то ведь уже надоедать стало, когда руки оппонентов то и дело сцепляются над клавиатурой, и компьютерный бой плавно переходит в физический, но уже не за Землю, а за удобство игры. Теперь этих проблем нет: был бы модем, а уж кого побить (причем со всеми удобствами), думаю, найти не сложно.

Но и это не главное. Внимательно посмотрите на ту картинку, которая предшествует собственно бою (это только для двоих). Видите шесть квадратиков? Ну так вот, это не просто украшение, а еще одна новая идея создателей МК 1-2-3. От того, какие изображения вы поместите в эти квадраты, будут зависеть некоторые нюансы поединка. Можно запретить блоки, можно ненароком потерять кучу энергии, не затрачивая на это абсолютно никаких усилий. А можно придумать что-нибудь и поумнее: нажмите на этом экране, например, Low Punch и Low Kick — результат просто потрясающий. Наконец-то ваша жизненная энергия обретет свойство восстановления (не очень быстрого, но и то хлеб).

Наконец, МК 3 сохранил все достоинства своих предшественников: управление по-прежнему очень удобно, даже несмотря на добавленную клавишу. Игра весьма неприхотлива: идет даже на 486sx40 с довольно медленной видеокартой!

Вывод: Mortal Kombat 3 — достойное продолжение первых двух частей. Даже более чем достойное. Что, на мой взгляд, неминуемо всколыхнет играющую тинейджерскую общественность, породит очередную серию простеньких

рассказов про героев МК (хотя новеллы эти и так валяются по всему "Интернету"). Кто знает, может, все это выльется в турнир по МК 3, девизом которого, конечно же, будет "Fatality + Animality = MortalKombality!". Ну, а сам турнир пройдет под эгидой "Магазина Игрушек". Как вам идея?..

P.S. Надеюсь, в следующем номере мы сумеем порадовать вас секретами новой игрушки — всеми fatalities, animalities, коронными ударами и магическими приемами героев.

— Антон Литвиненко

Игра:
Mortal Kombat 3
Производитель:
Acclaim
Рейтинги:
графика: 90%
звук: 80%
сюжет: 90%
общий рейтинг: 90%

Ваш выход, Maestro!

Публикуемый ниже материал — рецензия на музыкальный редактор — это первый опыт “Магазина Игрушек” в части описания неигровых программ. Неигровых, но тем не менее относящихся к досугу, развлечениям. Вы же помните, что “МИ” — журнал развлечений, а последние, понятное дело, живы не одними лишь компьютерными играми. Одним словом, мы открываем еще одну тематическую страничку, которую назвали “PC-досуг”. Уверены, что она найдет своих почитателей. Пишите нам, какие еще “досуговые” программы интересуют вас, и мы постараемся всесторонне их осветить.

Музыка... У каждого человека это слово вызывает самые разнообразные эмоции и ассоциации. Для кого-то это “поступь” ветра в траве, для кого-то — чудовищный скрежет и грохот, подобный “песне” падающего с крыши листового железа. Каждому свое. Важно то, что мы привыкли с упоением слушать музыку, написанную другими.

Впрочем, не только. Иногда приходит в голову собственный интересный мотивчик, и стать бы ему песней или просто мелодией... Но вот беда — если и хватит способностей записать мелодию с помощью нот, то проиграть ее можно только на одном инструменте, да и то, если он есть. А что делать, если в воображении вам аккомпанирует целый оркестр?

Бывает и так, что музыкальная грамота с детства остается загадкой, а в голове, что ни день, все равно крутятся все новые и новые задумки. Придут, покрутятся и уходят прочь. Обидно, но что поделаешь!

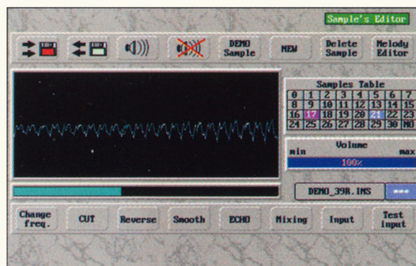
Но, заметите вы резонно, безвыходных ситуаций не бывает, если чувствуешь в себе композиторские силы — покупай синтезатор (лучше помощней) и пиши себе музыку, сколько душе угодно. А если эта “игрушка” не по карману?..

Кстати, бытует мнение, что компьютер может все. А не попробовать ли его в роли аккомпаниатора собственным мыслям?

Что ж, нет ничего проще! К вашим услугам целый ряд программ, с чьей помощью можно ощутить себя в роли творца гармонии. Да вот беда, в большинстве своем они либо очень просты, а потому не позволяют по-настоящему “развернуться”, либо чересчур сложны, что также на пользу делу не идет.

Где же компромисс? Да у нас “под боком”! Вот он — **профессиональный музыкальный редактор для любителей Maestro+**, созданный московской фирмой **Ross**!

Скажу сразу, редактор обладает массой возможностей и, в то же время, сравнительно прост в использовании.



Как обычно, работа с программой начинается с описания. А описание в нашем случае начинается со... сказки. Простенькие, но запоминающиеся и милые истории отображают основные принципы работы с редактором. Кроме того, читателю в доступной форме расписаны азы построения музыкальных композиций.

Но это лишь часть описания. Как известно, одними баснями сыт не будешь, так что далее следует несколько уроков, рассчитанных на выработку у будущего композитора ряда навыков, полезных для работы с редактором.

Собственно, “Маэстро+” — это целая музыкальная система, объединяющая в себе сразу три редактора. И каждый из них заслуживает отдельного рассказа.

Music Adviser

Music Adviser — первая и самая простая часть “Маэстро+”, основанная на принципе компоновки мелодии из уже существующих музыкальных блоков. Это своеобразная игра в “музыкальные кубики”. Раздел предназначен для начинающих пользователей, вплоть до самых юных. Замечу, что, работающий в МА заранее “обречен” на успех, поскольку в любом случае результатом его трудов будет стройная композиция.

К вашим услугам целый оркестр инструментов, называемых здесь “сэмплами”. Максимальное количество инструментов, которое можно использовать в композиции, — 8. Варьируя рядом параметров, вы добиваетесь качественных изменений в звучании каждого сэмпла. А уже из отредактированных, созданных инструментов составляете долгожданные “кубики”.

Приятно, что любое изменение мелодии тут же можно прослушать, так как редактор воспроизводит ваше творение в режиме “нон-стоп”.

Music Mirror

Если вам надоела “игра в кубики”, можете попробовать себя на более сложном уровне.

По мнению разработчиков, Music Mirror является своеобразным “интеллектуальным ядром” “Маэстро+”, поскольку позволяет не только тем или иным образом вводить уже готовые мелодии в компьютер и редактировать их, но и создавать новые.

Немаловажно, что даже написание собственных мелодий не потребует от вас знания музыкальной грамоты (кроме, конечно, нескольких непреложных правил, о которых говорится в описании к редактору).

ММ состоит из трех частей: редактора мелодий, позволяющего в полной мере ощутить себя композитором, редактора сэмплов, создающего музыкальную основу к будущим произведениям, а также редактора проектов. Посредствам последнего из уже готовых мелодий можно сформировать более крупные музыкальные полотна, что достигается последовательной компоновкой.

Музыка в Music Mirror звучит по четырем каналам, которые называются соответственно “Голос”, “Аккомпанемент”, “Бас” и “Ударные”. Взаимное сочетание работы каналов настраивается с помощью целого ряда вспомогательных параметров.

Интересно, что в большинстве случаев редактор позволяет, как говорится, своими руками изменять даже те элементы звучания композиции, которые в реальной жизни потребовали бы очень тонкого знания нотной грамоты.

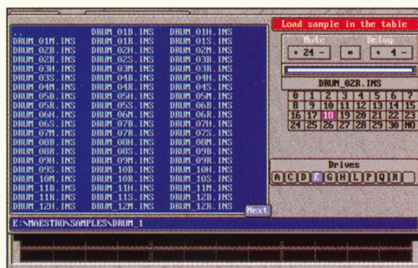
Mirror Station

Наконец, мы добрались до последнего раздела “Маэстро+”. Сразу замечу, что Mirror Station является своеобразным переходным звеном между нетрадиционной системой Music Mirror и множеством обычных музыкальных редакторов.

Этот раздел представляет собой ни что иное, как 16-канальный стереофонический музыкальный редактор, способный не только обрабатывать мелодии, созданные в предыдущем разделе программы, но и выступать в качестве самостоятельного программного продукта.

Прелесть Mirror Station заключается в том, что он может представить уже созданную вами мелодию в виде нотной записи, что, как мне кажется, непременно привлечет внимание многих пользователей.

Кроме того, возможно создание музыкальных композиций непосредственно в Mirror Station, но это потребует от пользователя



серьезных познаний в области музыкальной теории и практики.

Итак, пред нами во всей красе предстал действительно мощный музыкальный редактор, но, кроме собственно описания программного продукта, мне хотелось бы добавить несколько слов о личных впечатлениях, полученных от общения с “Маэстро+”.

Прежде всего, надо отдать должное фирме Ross, создателю этого программного чуда. Пользователи получают в свое распоряжение прекрасный редактор с массой блестящих возможностей. Жаль только, что данная версия продукта способна помочь лишь в написании поп-музыки, хотя, конечно же, и это будет для многих весьма привлекательным.

Кроме того, даже беря во внимание высокие возможности редактора, что просто не могло не отразиться на количестве экранной информации (а оно весьма велико), думается, что интерфейс “Маэстро+” несколько сложноват. Для пользователя, только начинающего работу в редакторе, это вызовет ряд трудностей. В общем, процессу музыкального творчества поначалу будет сопутствовать сравнительно долгий этап вникания в суть дела, сопровождаемый копаниями в описании и так называемым “научным тыком”.

Увы, я не могу похвастаться частыми “встречами” с музыкальными редакторами, но мне все же показалось, что здесь явно не достает нескольких, на мой взгляд, полезных вещей. Скажем, в “Маэстро+” можно подключать к компьютеру музыканта-клавишника — для работы с “живой” музыкой. Но далеко не все могут позволить себе такую роскошь, а вот попробовать “поиграть” на родной клавиатуре согласились бы многие. Жаль, что такой возможности у нас пока нет.

Впрочем, что это я все о недостатках... Совсем распугал почтеннейшую публику! “Маэстро+” — прекрасный редактор, который, несмотря на некоторые проколы (которые, кстати говоря, хорошо известны разработчикам и, по заверениям президента компании, будут непременно устранены в следующих версиях), обязательно найдет своего пользователя.

— Дмитрий Клюев

От редакции.

К сожалению, автор данной статьи мало знаком с музыкальными редакторами для профессионалов. По сравнению с ними “Маэстро+” смотрится довольно невзрачно. (Впрочем, оговоримся: рецензируемый продукт — профессиональный редактор для ЛЮБИТЕЛЕЙ.) Кроме того, в статье ничего не сказано о трудностях, возникающих в работе с пакетом, а они порой существенно мешают (например, чрезмерное требование к памяти). Вместе с тем необходимо отметить, что это первый продукт подобного рода, сделанный в России. И если вспомнить, что иностранные конкуренты на наш рынок пока не заглядывают, то у фирмы “Росс” есть все возможности для совершенствования программы. Пожелаем же ей успехов в этом нелегком начинании.

Made in Bullfrog:

четыре новых хита. Как минимум!

Ближе к концу нынешнего года знаменитая английская компания Bullfrog Productions, которая недавно слилась с таким гигантом электронно-развлекательной индустрии, как Electronic Arts, планирует выпустить целую серию новых игр для PC на CD-ROM, состоящую из семи продуктов. Как минимум четыре из них претендуют на то, чтобы стать хитами в своих жанрах.

Ниже мы приводим описания этих продуктов, составленные по материалам западных игровых изданий. Но прежде чем "дать слово" самим игрушкам, удовлетворенно заметим, что каждая из готовящихся Bullfrog новинок будет доступна для игры по модему и в сети! Итак...

Новый Magic Carpet по имени Netherworlds

Учитывая успех оригинального Magic Carpet, можно предположить, что это продолжение должно стать одним из главных событий года, сделанным умелыми руками Bullfrog Productions. Но самое интересное заключается в том, что Netherworlds вовсе не является новой частью Magic Carpet, продолжением, которое будет торить дорогу к сердцам игроманов с помощью успеха игры-предшественницы. По сути, это почти полная переработка оригинала, отличающаяся улучшенной технологией и добавляющая в игру массу удобств.

По словам Питера Молинеукса, основателя и директора-распорядителя Bullfrog Productions, на сегодня написан новый engine, ставший на три четверти быстрее оригинала и, следовательно, гораздо более "наэлектризованным". Он позволил авторам добиться новых возможностей по части освещения и отражения света: визуальные улучшения Netherworlds позволят игрокам пролетать над местностью не только днем, как в первой игре, но и ночью, а также в сгущающихся сумерках.

Вы сможете летать на ковре-самолете по обширным пещерам, что, без сомнения, добавит игре еще больше остроты. Только представьте себе: вы планируете на своем чудо-аппарате, а из пещерной темноты на вас, пошатываясь, надвигаются местные красноглазые монстры. Бр-р-р!

Кроме того, появилась уйма совершенно новых чудовищ, с которыми, как бы вы ни хотели, попить чайку не удастся. Слишком уж агрессивны. Угадайте сколько всего монстров будет в Netherworlds? Целых 28! Долой изящных маленьких пчелок из MC! Да — гигантским паукам и драконам, каждый из которых имеет свой собственный вредный характер и соответствующее поведение!

Некоторые нововведения, которые появятся в Netherworlds, были сделаны непосредственно по просьбам фанатов Magic Carpet'а. Как отмечает Питер Молинеукс, в Bullfrog вдруг обнаружили, что больше всего игроманам нравится магия, заклинания. Результат налицо — в игре полностью обновились все заклинания (всего их 40), каждое из которых имеет семь уровней градации. Что это такое? Примерно вот что: сначала вы владеете лишь обычным огненным шаром (как в Carpet'e), но затем, по мере увеличения игрового опыта, вы сможете "запускать" уже целые серии подобных волшебных шаровых молний, с чьей помощью можно поражать весьма обширные территории, лежащие под вами.

Как надеются в Bullfrog, такая схема действия заклинаний, усиливающаяся с обретением игроком опыта, привнесет в Netherworlds дух ролевых игр. Желание авторов понятно и опять же основывается на просьбах фэнов, которые утверждают, что, несмотря на все великолепие сюжета Magic Carpet'а, со временем достигается такая печальная точка, где понимаешь, что ты бессилен, что все средства уже перепробованы, что все это видено-перевидено...

И над всем этим создатели сплетают некий интерактивный сюжет, добавляющий в игру такую приятную вещь, как вознаграждение, бонусы. К этому остается добавить, что новый engine игрушки поддерживает все известные VR-шлемы.

MIST, или Пир наглядного разрушения

На наш взгляд, особенная интрига связана с созданием именно этой игрушки. My Incredible Super TElectronic Artsm, или MIST (это только рабочее название), — игра, которая способна

превратить вас в настоящего супергероя, игра, позволяющая вам создать собственное второе "я" и обрушить его на силы зла. По словам Питера Молинеукса, MIST — это роскошный пир наглядного разрушения.

Вы только начинаете играть, и никакого героя пока нет. Вы создаете его с нуля, закладывая в него любой из сотни классических атрибутов, свойственных суперменам. Сотворив героя, играя вместе с ним, вы будете вынуждены найти себе город (помните, свой город есть у Бэтмана — Gotham City, у Супермена — это Metropolis, и т.д.). С этой целью вы исследуете весь земной шар. В города, в которых происходят беспорядки, вы посылаете своего современного рыцаря, и он расправляется с местными негодяями, являющимися причинами всех бед.

Но дальше — больше. Послушайте, что говорит Питер Молинеукс: "Когда я смотрел фильмы с Бэтманом, то всегда мучился одной простой мыслью: что происходит, когда Бэтман промахивается? К чему приводит столкновение Супермена, предположим, с небоскребом? Очевидно, человек из стали просто сравнивает это здание с землей..."

Вот, оказывается, какой смысл заложен в загадочной фразе о "роскошном пире наглядного разрушения"! Итак, цель Bullfrog и MIST состоит в сооружении для играющего почти реальной окружающей среды, в которой он сможет совершать свои "подвиги Геркулеса". Как подчеркивает глава фирмы-производителя, весь город (а это полностью векторизованное, трехмерное пространство) отдан на откуп игроку, абсолютно все может пойти в дело и быть разрушено...

Пока неясно? Вот вам пример. Скажем, вы сможете стоять на вершине небоскреба (точка зрения позволит вам смотреть с любого места вокруг вашего героя и под любым углом; кроме того, вы сможете наблюдать происходящее даже его глазами) и смотреть на раскинувшийся внизу мегаполис. И, что самое любопытное, город живет: по его улицам движутся машины, по тротуарам спешат куда-то люди... Но это еще цветочки! Вас (вашего героя) сможет наблюдать... другой герой игрушки, за которого "отвечает" ваш коллега (вы не забыли, что MIST, как и другие игры, поддерживает сетевой режим?). Так вот, заметив компьютерного оппонента, вы летите вниз, поднимаете машину и, например, опускаете ее на голову "злого коллеги".

Последний, естественно, делает ноги и прячется за небоскребом. Ход за вами. Ваш супермен подбегает к этому зданию и... опрокидывает его на город, вызывая огромные разрушения. (Речь, кстати, идет о вполне реальных городе и небоскребе — о Нью-Йорке и известнейшем "Эмпайр Стейтс Билдинге".)

Понятно, что разрушая, надо постараться сохранить как можно больше жизней горожан, ибо ваш герой не злодей, а спаситель. В противном случае, простые люди могут решить, что вам попросту нечего здесь делать... Так что это настоящая ловушка для игроманов — пытаться совместить в себе два начала: спасителя и разрушителя. Согласитесь, очень трудно удержаться от желания обвалить что-нибудь внушительное и полностью трехмерное, если тебе даны такие потрясающие возможности! Одним словом, MIST обещает стать сенсацией номер один. Впрочем, поживем, увидим и вам расскажем.

Dungeon Keeper

На пятки MIST наступает Dungeon Keeper, первый опыт Bullfrog в создании ролевых игр. Но Bullfrog есть Bullfrog и вряд ли ее удовлетворят стандартные рамки RPG. Так оно, в общем-то, и есть. И об этом можно судить по словам все того же Молинеукса, утверждающего, что RPG застыли в развитии со времен игрушек типа Wizardy (а это 1982 год!).

Как говорит Молинеукс, играя в Wizardy, вы продвигались по некому коридору, вступали в схватку с монстрами, побеждали их, а затем продолжали игру, имея целью закончить некую финальную миссию. Этот же самый сценарий лежит в основе любой современной ролевой игры. И это, как вы догадываетесь, никак не может удовлетворить авторов Bullfrog'а, которые решили, что эпоха положительных героев исчерпала себя!

Одним словом, играющий в Dungeon Keeper, представляет собой злодея, владеющего подзе-

мельем. В вашем распоряжении будут всевозможные монстры, которые помогут вам очистить лабиринты от назойливых героев. Вам, завзятому негодяю, придется защищать родное подземелье от “хороших” надоедливых парней, претендующих (с чего это?) на ваши сокровища.

Проблема состоит в том, что вы, как “плохой”, принимаете на работу таких же “плохих” помощников. А на себе подобных, как вы догадываетесь, полагаться трудно, если не невозможно. Предположим, у вашего злодея имеется какой-нибудь коридорчик, по которому через некоторое время пройдут положительные герои. Что вы делаете? Верно: помещаете туда нескольких гигантских паучков. Эти твари будут ждать там сколько положено. Но по недоразумению в этот же коридор попали ваши союзники гоблины. А пауки к тому времени уже проголодались. Что делают пауки? Точно: “плохие” пауки съедают “плохих” гоблинов! А ведь последние вам край как были нужны для каких-то других злодейских операций...

Идя в ногу со временем, Dungeon Keeper может похвастаться впечатляющей графикой texture-mapped, которая до сих пор не применялась ни в одной ролевой игре. Работая над графикой, авторы использовали технологию RElectronic Artsltime Lighting. Вот примеры того, что дает эта система: все факелы, закрепленные на стенах, действительно мерцают; взяв один из них и пронеся его по коридору, вы увидите, что свет идет за вами; вы можете подойти к любому монстру и заглянуть ему в глаза, контролируя таким образом поведение этих тварей.

Еще одна сильная сторона Dungeon Keeper заключается в том, что она ближе других RPG подошла к передаче чувства настоящей игры большому количеству игроков. Вы можете играть за злодея, а ваш коллега — за положительного героя, либо несколько человек, выступая в роли “хороших” персонажей, будут противодействовать “злому” компьютеру.

Biosphere

Biosphere — это игра, демонстрирующая новую технологию, называемую Skeletal Mapping, пионером которой является сама фирма Bullfrog. Технология позволяет авторам игры создавать существа, которые будут вести себя в соответствии с заранее заданными законами физики, почти со стопроцентной реальностью двигаться. Однажды образованные, эти создания смогут совершать любые манипуляции и движения без необходимости первоначальной прорисовки или анимации.

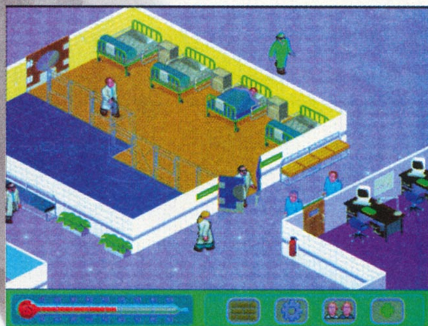
Сюжет Biosphere таков: однажды на Землю прилетели инопланетяне и отняли у людей все оружие, дабы те перестали воевать. Однако наши умные и агрессивные коллеги по человечеству, даже оставшись без ядерных бомб, сумели найти способ уничтожения друг друга. Генная инженерия! Вы создаете свои собственные формы жизни и посылаете их на битву.

Написанная с помощью Skeletal Mapping, что позволяет производить восхитительно подвижных и гибких существ, Biosphere разрешает играющему искажать природу и, тем самым, служить агрессивным действиям персонажей. Скажем, вы можете подобрать на какой-нибудь полянке маленького кролика, принести его в лабораторию и, щелкнув мышкой на его челюсти, вытащить ее наружу. Вы вытягиваете челюсть, и при этом у кролика растут зубы. Затем вы вытягиваете его лапы, туловище, получая этакого гигантского кролика-убийцу.

Конечно же, не дремлет и враг: он тоже бродит по планете, выискивая живых существ для искажений и переделки. Противник, к примеру, способен сотворить четырехметровую плотоядную утку, которая долго будет волновать ваше воображение и обижать ваших героев. И все это в реальном времени.

Однако все “веселье” этой милитаристской игрушки без оружия начинается потом: наплодив гнусных гадов, вы однажды выпускаете их на волю, но гады — и это очевидно — не умирают. Они с радостью спариваются друг с другом, производя на свет новых убийственных уродов. И в одно прекрасное (только для кого?) время, часов через пять, вы с ужасом обнаруживаете, что вся Африка заселена кроликами-убийцами!..

По материалам зарубежной прессы.



Bullfrog Productions Ltd.

визитная карточка

Компания Bullfrog устремлена в будущее — свое собственное и наше, поскольку все мы с нетерпением ждем от нее новых продуктов. И это отнюдь не самый легкий маршрут в мире индустрии компьютерных развлечений, где все подчинено достижению прибыли. Но стремление Bullfrog рисковать и экспериментировать можно считать уже наполовину окупившимся — компания создала себе имя, а это в любом деле дорогого стоит.

Bullfrog вчера...

С момента своего основания в 1987 году Bullfrog занималась только по-настоящему новыми компьютерными играми, всегда идя как бы наперекор тому, что было сделано ранее. Как говорит основатель и директор-распорядитель компании Питер Молинеукс, существует несколько вещей, которые нужно держать в голове, создавая игру, но главное — никогда не надо обращать внимание на игры-аналоги, потому что, делая это, вы совершаете шаг назад.

(Пример фирм, производящих клоны великого DOOM'а, полностью подтверждает эти слова: ни одна из DOOM'оподобных игрушек, действие в которых развивается абсолютно в том же ключе, никогда не будет лучше и успешней оригинала.)

Полностью оригинальные электронные игры — это не мечта Bullfrog, а уже начинающая воплощаться реальность. Чтобы убедиться в этом, прочтите материал о новых играх компании, которые должны появиться в нынешнем году. А сейчас давайте вспомним, с чего начинала Bullfrog.

Первым продуктом компании была игра Populus, четко определившая, что такое "хорошая игра". Именно Populus, перенесенная потом на все игровые платформы и разошедшаяся по миру в количестве трех миллионов копий, создала Bullfrog репутацию "революционера в области компьютерных игр".

Не меньший успех ждал Bullfrog и с Powermonger, которая отличилась более детализированным, логичным и замкнутым игровым миром. К совершенствованию этих качеств впоследствии стремился каждый новый продукт Bullfrog, включая и удивительную игрушку Magic Carpet.

...и сегодня

Не так давно Bullfrog слилась с известнейшей компанией Electronic Arts. Обычно, такое происходит, когда одна из сторон испытывает финансовые проблемы. Но в данном случае это совсем не так. Просто нетерпеливая и ищущая Bullfrog в лице ее директора Питера Молинеукса не могла себе позволить повторяться. На большее же, на новые высоты, которые собирается покорять компания, нужны деньги, очень большие деньги... Такие деньги есть у Electronic Arts.

Вот как объясняет слияние Питер Молинеукс: "Два года назад я узнал, что Electronic Arts начала производство игры с бюджетом в сотни тысяч долларов. Это большие средства. Год назад до меня дошло, что бюджет той игрушки в действительности составлял миллионы. Я ужаснулся.

Несмотря на то что Bullfrog является самым прибыльным производителем Европы, мы никогда не имели подобных финансовых ресурсов. Наш бюджет маркетинговых кампаний составляет что-то около десяти тысяч долларов. И это при том, что в Acclaim (производитель Mortal Kombat) на те же нужды тратят по 10 миллионов долларов! Это первая причина слияния. Кроме того, качество продукции, которую мы хотим выпускать в будущем, стоит гораздо дороже того, что мы в состоянии за него заплатить.

И второе. Bullfrog, работая над тем или иным проектом, никогда не смогла бы воспользоваться техникой и базой, скажем, Голливуда. Мы сидим в Англии в маленькой деревушке Гуилфорд, и Голливуд никогда не принял бы нас всерьез. Зато всерьез примут Electronic Arts. Это печально, но это так. А мы, между тем, поставили перед собой очень "скромную" цель — стать производителем номер один в мире. И намерены добиться ее. Вот почему мы пошли на слияние с богатейшей Electronic Arts..."

ECTS: аргументы, факты, комментарии

Дважды в год, весной и осенью, чтобы на людей посмотреть и себя показать, в Лондон съезжаются самые именитые представители игрового бизнеса Европы. Выставка European Computer Trade Show (ECTS) давно признана своеобразным индикатором процессов, протекающих в этой области компьютерного рынка, и мы решили, что новости оттуда будут небезынтересны нашим читателям. С просьбой поделиться своими впечатлениями от лондонского шоу мы обратились к представителям фирм "Лампорт" и "Бука", побывавшим 10-12 сентября в столице Великобритании.

В разговоре принимали участие: Игорь УСТИНОВ, президент компании "Бука", Анжелика КЛИМОВА, эксперт информационно-аналитического отдела этой же компании, и Дмитрий МАРТЫНОВ, менеджер по продаже программного обеспечения компании "Лампорт".

Прежде всего, немного об обстановке на самой выставке.

ECTS поражает своими размерами и красочностью. Каждая фирма старалась привлечь как можно больше посетителей. Для чего Ocean, к примеру, оборудовала кроме стенда мини-бар, все напитки которого были разлиты в банки и бутылки, украшенные логотипом этой фирмы. Стенд Virgin, которая постоянно участвует в этом шоу, напоминал интерьеры старинной киностудии. Очень красиво выглядела экспозиция компании Acclaim: специально для ECTS сюда привезли автомобиль, снимавшийся в фильме Batman Forever. Объясняется все просто: фирма представила новую игру, вышедшую под тем же названием. Но подобраться к этому стенду было практически невозможно. Там, где рекламировали игрушку NBA JAM, можно было стать обладателем настоящего баскетбольного мяча, на котором стояли автографы присутствовавших здесь же звезд баскетбола. Jaguar приглашала посетителей в подземелье, а компания Interplay, представляя игру Casper, завесила весь стенд паутиной...

Понятно, впрочем, что подобные выставки — это не только зрелище для посетителей, для представителей фирм-участников ECTS наибольший интерес представляет то, что происходит, так сказать, в кулуарах.

Итак... Как отметили, пожалуй, все мои собеседники, по сравнению с предыдущей выставкой заметно возросло внимание к компьютерным технологиям. Так, если раньше число стендов, представляющих приставочные игры и PC, было приблизительно одинаковым, то теперь значительный перевес — на стороне PC. Что это — влияние наступившей осени или все же тенденция? Представители Virgin и Electronic Arts склонны воспринимать происходящее как вполне закономерный процесс, который будет продолжаться и в дальнейшем. Если они правы, то тому есть подтверждение: на сегодня количество продаваемых игр в PC-формате возросло в... 20 раз.

Кстати, обе упомянутые фирмы резко увеличили свое присутствие на выставке. Само за себя говорит то, что у Virgin была самая крупная экспозиция.

Acclaim, Virgin и Electronic Arts по каким-то причинам прекратили разработки для 3DO, хотя это и не должно заметно повлиять на популярность данной приставки. В качестве убедительного доказательства последнего факта нам была предоставлена информация о разрабатываемой сейчас в 3DO новой технологии M2. Однако можно отметить, что в мире игровых решений произошла своеобразная смена приоритетов: если раньше свои условия диктовали разработчики "железа", то теперь им приходится считаться с мнениями издателей игр.

Технология M2 — следующий шаг 3DO

По словам президента и основателя компании 3DO Т. Хопкинса, M2 является технологией, не имеющей на данный момент аналогов в мире. Направление, которому будет уделено особое внимание, — усовершенствование интерактивной области видеоигр. В частности, появится возможность максимально увеличить реалистичность образов и добиться VHS-качества изображений. Кроме того, характерной чертой M2 станет звук, сравнимый с качеством театрального звучания. Предполагается, что M2 поступит в продажу во второй половине 1996 года. Цена на эту платформу станет известна через несколько месяцев.

Так что же такое M2? Система будет оснащена десятью процессорами 66 МГц RISC Power PC 602. Скорость обработки информации — 100 миллионов точек в секунду, допустимые графические разрешения — 640x480 и 320x240 при 24- и 16-битных режимах. Звуковое сопровождение обеспечивает 66 МГц DSP по 32 каналам.

Что ж, приходится признать, что 3DO, в свое время первая выпустившая 32-битную систему, и сегодня намерена опередить конкурентов на целый шаг.

Компания American Laser Games в дальнейшем предполагает создание принципиально новой технологии, но менять тематику игр пока не собирается. (Напомню, эта фирма известна всему миру своими стрелялками и многочисленными играми-вестернами.) Впрочем, помимо игр, в которых нужно знать с какой стороны у карабина ствол, у ALG ожидается появление нескольких бродилок по

лабиринтам, а также ряд обучающих программ.

Дмитрий Мартынов рассказал о новой тенденции в области производства игр. Речь идет о так называемой Baggic Titles (Baggic Product Line).

Постараюсь объяснить смысл этого термина. Многие фирмы придают большое значение переизданию старых игр. Под "старыми" в данном случае подразумеваются программы, выпущенные около... семи месяцев назад. Исходя из того, что за время, прошедшее с момента выхода игры в свет, расходы по ее производству полностью окупились, появляется возможность продавать ее без дополнительной наценки, по себестоимости. Таким образом, заново переизданные игры будут стоить в среднем в 3-7 раз дешевле своей стартовой цены. Как правило, переиздаваемые игрушки будут выходить в виде серий, объединенных общим названием. Как ни странно, но такие игры являются спасением для некоторых фирм, торгующих у нас: в России подобные сборники расходятся даже лучше, чем некоторые хиты.

Среди фирм, приступивших к выпуску подобной продукции, были названы Virgin (серия White Label), Microprose (Power+) и Electronic Arts (Electronic Arts CD-ROM Classics).

В качестве примера расскажу про "Белую метку" (White Label) фирмы Virgin. Вся кампания переиздания проводится под многообещающим лозунгом "Вспышка света на сером рынке". По информации "Лампорта", первые игры с надписью "White Label" на упаковке увидели свет в мае нынешнего года. (Если быть совсем точным, 16 мая 1995 года — первый день официальных продаж игр, вошедших в стартовую серию "Белой Метки".) Вторую молодость обрели Indycar Racing, Hand Of Fate, Lands Of Lore, Conspiracy. Предполагаемая цена на выпущенные игры не превысит 20 долларов.

Кроме того, Sierra в четвертом квартале с.г. намерена начать выпуск серии Baggic Titles под названием "Sierra Original". Предполагаемая европейская цена игр этого комплекта — 20 фунтов стерлингов. Говоря о популярности Sierra Original в Старом Свете, можно отметить, что в планы фирмы входит размещение рекламы своих продуктов на первых полосах ряда самых тиражных игровых журналов, что для сборников не очень характерно.

По мнению профессионалов, зарождающаяся тенденция переиздания уже ставших популярными игр имеет все шансы на успех. Кстати, поскольку российские дистрибьюторы кровно заинтересованы в привлечении всех новинок, выпускаемых на Западе, Baggic Titles уже появились и на наших прилавках. А понижение цен на игровое ПО лишь благотворно скажется на объемах продаж.

Но возвратимся к выставке. Мои собеседники отметили обилие на ней всевозможных хит-парадов. И вот что бросилось в глаза: во всех рейтинговых списках в первой тройке непременно значилась Indycar Racing, а в двадцатке можно было без труда найти 3-4 игры из серии White Label компании Virgin. При этом нужно подчеркнуть, что помимо прочих плюсов большое значение имеет соотношение "интересность-стоимость", вознесшее перечисленные игрушки на вершины хит-парадов.

В качестве отмеченной тенденции выступило и происходящее в данный момент в мире постепенное снижение цен на игровые продукты. К примеру, если год назад цены колебались в районе 50 фунтов, то сейчас диапазон сместился до 39-45 фунтов стерлингов (в розницу). Объясняется это ростом числа компьютеров. Таким образом, за счет постоянно возрастающего стартового заказа на новые игры становится возможным постепенное снижение цен "первого дня".

Исходя из этого, по мнению Дмитрия Мартынова, вполне возможно, что в дальнейшем цены упадут до уровня 15-20 фунтов (25-30 долларов).

И все же, коль выставка имела столь важное значение для Европы, не грех упомянуть и нашу страну. Действительно, что было новенького на ECTS'95, если вспомнить о России?

Во-первых, как уже было сказано, политика Baggic Titles — второе дыхание для "заслуженных" игр на Западе и, зачастую, первое — у нас. Во-вторых, тенденции к снижению цен — бальзам на наши старые раны. Но неужели это все? Да нет, не все. В ходе разговора, перечисляя сугубо рабочие цели посещения ECTS, Дмитрий Мартынов заметил, что на переговорах с рядом фирм, являющихся старыми партнерами компании "Лампорт", речь очень часто заходила о проблемах русификации игр. Более того, как нам стало известно, "Лампорт" ставит своей целью добиться от западных производителей, чтобы русский входил в число тех языков, на которых выпускаются стартовые тиражи игрушек.

Подводя итог состоявшемуся разговору, отмечу, что выставки такого класса являются настоящим событием в жизни не только пользователей игровой программной продукции, но и для ее разработчиков. Действительно, на ECTS'95 собрались самые крупные, самые именитые производители игровых технологий и систем, представив на суд многочисленных посетителей свои последние достижения.

Что же касается России, жаль, что мы пока не можем ничего противопоставить западным коллегам. Впрочем, немаловажно уже и то, что многие иностранные компании всерьез заинтересованы в выходе на наш рынок игрового ПО. То ли еще будет...

— Дмитрий Клюев

От редакции. К сожалению, стороннему зрителю не было заметно русского присутствия на выставке. Однако мы сочли нужным отметить, что, например, большая часть головоломок (puzzle) компании Bullfrog имеет российские корни. Увы, уважаемая Bullfrog почему-то сей факт не афиширует.

Остался открытым и вопрос: за чем будущее — за PC или приставками? Похоже, что на Западе с этим определиться много проще: самые популярные приставки (сейчас это 32-битные) стоят там всего раза в два дешевле компьютеров. У нас же все не так: "железные" хиты игроманов — 8-и и 16-битные игровые компьютеры — значительно дешевле ПК, и, стало быть...

Компания 3DO. Что новенького?

Естественно, что после знакомства с новой технологией M2 есть прямой резон узнать побольше и о компании-разработчике — 3DO. Наш корреспондент встретился с представителем российской фирмы Game Land Дмитрием КРАМСКИМ, который не так давно побывал в главном офисе 3DO.

— Дмитрий, ваша компания длительное время сотрудничает с 3DO. Не могли бы вы рассказать о своем западном партнере...

— 3DO — компания со сравнительно небольшим штатом: в ней работает всего полторы сотни человек. Во всем мире 3DO знают прежде всего как очень мобильную и компактную фирму, укомплектованную очень талантливыми людьми. Впрочем, сейчас наметилась тенденция к увеличению штата, поэтому было создано 3DO University — учебное заведение, студенты которого помимо собственно программирования получают знания в области конструирования hardware 3DO. Естественно, преподаются и другие дисциплины, ориентир которых понятен — это дальнейшая работа в фирме.

— На прошедшей в сентябре в Лондоне выставке ECTS'95 много говорилось об M2, новой технологии компании. Что слышно о ней?

— Предположительно, выпуск M2 начнется не ранее января-февраля 1996 года. С ценой на продукт уже более-менее определились, так как работы с M2 завершены. Ориентировочно, она не превысит $250-300. Что касается партнеров по разработке, то это компания Panasonic, с которой у 3DO налажены давние деловые отношения.

— 300 долларов — сравнительно небольшая цена для приставок такого уровня. На Ваш взгляд, с чем это связано?

— Я полагаю, что все упирается в конкуренцию. Сейчас на рынке огромным спросом пользуются Sony Play Station и Sega Saturn. Кроме того, 3DO предстоит продавать не только M2, но и свою первую приставку.

Ныне компания ведет переговоры с несколькими фирмами. Главный вопрос — вполне вероятная продажа прав на дальнейший выпуск M2. Претендентов на этот лакомый кусок — предостаточно, один из основных — Panasonic. Вероятно, именно эта компания в конечном итоге и станет обладателем новой технологии.

— С чем связан подобный поворот событий? Почему 3DO собирается продавать свое новейшее изобретение, вместо того, чтобы самостоятельно заняться выпуском приставки?

— Думаю, дело в специфике компании. 3DO — это группа людей, по-настоящему влюбленных в свое дело, более всего заинтересованных в разработке все новых и новых проектов, нежели в почивании на лаврах, принесенных уже признанными в мире изобретениями. Кроме того, компания не обладает достаточной финансовой мощью, чтобы самостоятельно выпускать новую систему, как, скажем, Panasonic. Например, Sony, появившись на рынке, тут же переориентировала свои отделения (Sony America, Sony Japan и т.д.) на выпуск одной приставки, всемирно известной Sony Play Station.

Но это не все, сейчас дочерние компании Sony производят не только "железо", но, что самое главное, множество игр для SPS. Таким образом, игрушки для этой платформы появляются каждый месяц. В свое время 3DO допустила довольно серьезный просчет в этой области. Когда появилась их первая приставка, игр для нее было крайне мало, что приносило негативные результаты и в дальнейшем.

Сейчас, конечно, не приходится говорить о громадных возможностях Panasonic с точки зрения выпуска большого количества игр для M2. Во всяком случае это не пойдет ни в какое сравнение с Sony.

Сама же 3DO, может, и способна на серьезный вклад в разработку игр для своей системы, но, сами понимаете, это действительно маленькая компания, чья история во многом только начинается.

— На European Computer Trade

Show (ECTS) прозвучала фраза о том, что 3DO по каким-то причинам разрывает отношения с тремя достаточно крупными компаниями-производителями игрового software. Хотелось бы узнать, что по этому поводу думают в 3DO, и вообще, как поживает сейчас компания? Честно говоря, немного удивляет, что рядом с информацией подобного рода соседствует нескрываемый энтузиазм 3DO. Как бы Вы это объяснили?

— Я слышал лишь о трениях, возникших между 3DO и Crystal Dynamics. Что же касается финансового положения компании, замечу, что, выступая в роли своеобразного start up'а, наш партнер вложил крупные средства в разработку своей новой программы. И это привело к некоторым финансовым затруднениям.

— Таким образом, есть основания говорить о финансовом кризисе, в котором сейчас находится компания?

— Нет, собственно о финансовом кризисе речи не идет, но серьезные надежды 3DO связывает с появлением на рынке M2.

— На нее делается основная ставка?

— Технология M2, как таковая, лишь продолжает давно начатую программу. Это — лишь следующий шаг.

— Вопрос, ставший, пожалуй, уже традиционным, когда речь заходит о зарубежных компаниях: как в 3DO относятся к российскому рынку? И относятся ли как-нибудь вообще?

— На встрече в 3DO мы рассказали о состоянии нашего рынка. Все были очень удивлены, когда я назвал количество приставок и игрового ПО, которое у нас расходится.

На самом деле, в Европе дела 3DO идут сейчас не очень хорошо, хотя бы из-за серьезной конкуренции с Philips (CD-i). Как известно, Philips — очень агрессивная компания, весьма крепко держащаяся за свое место на рынке.

— Выходит, что главный рынок 3DO — Америка?

— Да, но не только. Я бы упомянул Японию. Но там, естественно, предпочитают собственные Sony Play Station и Sega Saturn. В общем, и здесь 3DO сталкивается с серьезной конкуренцией. И вот результат — сегодня Sony Play Station и Sega Saturn распродаются значительнее активней, нежели 3DO. Что же до России...

— Судя по всему, планов в отношении нас компания не строит...

— Нет, отчего же? Они будут продавать у нас приставки, но по-настоящему "раскручиваться" — это вряд ли. Конечно, компания может предпринять ряд специальных мер, скажем, ввести особую ценовую политику. Но сейчас их внимание направлено главным образом на американский рынок, который они мечтают "дожать".

А Россия их удивляет, конечно, количеством продаваемой техники, но, в любом случае, эти цифры не сопоставимы с теми же Штатами. Таким образом, уже из элементарных подсчетов видно, что 3DO не выгодно выпускать игры, скажем, полностью русифицированные — хотя бы потому, что они хуже пойдут в других странах (или не будут продаваться вовсе).

Что же касается игр в целом, компания постарается избежать своего старого просчета и намерена обеспечить M2 действительно большим запасом игрушек. В своем журнале 3DO Magazine они назвали цифру 200 — столько игр предполагается выпустить для новой приставки. Мне кажется, что цифра сильно завышена, но намерения компании серьезно заняться этим вопросом не вызывают сомнений. Тем более, если уверенность подкрепляется крупными вложениями в проект от Panasonic.

— Получается, что Panasonic — самая заинтересованная в M2 фирма?

— Вовсе нет, кроме Panasonic интерес к новой технологии проявляют и другие. Это подтверждается сотрудничеством 3DO с Motorola, результат которого — использование процессоров фирмы при создании системы. Кроме того, Sega хотела бы поставить плату M2 на свои аркадные машины. Но это уже вопрос денег. Кто больше даст...

— Дмитрий Клюев

Выстрелил? Теперь — говори!

Вам смертельно надоело играть в компьютерные игры в одиночку. Душа просит общества. Играя, иногда хочется перебросится с другом парой слов. А он далеко...

Даже модем не в силах донести до оппонента слова благодарности (хулы) за вашу спасенную (или не спасенную) жизнь. Но это — в прошлом. Разработанная фирмой Philon микросхема Playlink поможет вам преодолеть завесу тишины. Человек, сражающийся вместе с вами, отныне может не только видеть на своем экране ваши действия, но и... слышать ваш голос.

Новая микросхема даст возможность играть в ряд популярных игрушек с использованием стандартных телефонных линий, привнеся в них симулированную голосовую информацию. Но не только. Система позволяет с помощью голоса инсталлировать игры для модема, синхронизировать процесс игры и поддерживать ожидание звонка. И, что самое главное, Playlink совместима со всеми существующими модемами.

Такие игры, как DOOM, Heretic, Descent, Falkon 3.0, NASCAR Racing и Terminal Velocity будут сопровождаться интерактивной звуковой поддержкой.

Сегодня микросхема устанавливается на модемы со скоростью передачи информации 14400, в дальнейшем предполагается, что Playlink будут оснащаться и более скоростные модемы (до 28800). Изменение конфигурации (upgrade) будет проводиться в Phylon Web (адрес: http://www.phylon.com). Web поможет обладателям модемов подыскать себе партнеров по игре, ответит на возникающие вопросы по программному обеспечению и технике.

"Думаю, мы быстро убедим мир в полезности голосовой поддержки для модемов", — заявил президент компании Phylon доктор Хамди Эл-Сисси (dr. Hamdi El-Sissi).

Ориентировочная стоимость разработки — около 200 долларов.

Sega осваивает ПК

Новые технологии для Sega Saturn будут выходить в формате PC

Следуя своей политике охвата рынка чисто компьютерных технологий, отделение Sega of America (совместно с NVIDIA) намерено приступить к адаптации игр, выпущенных для приставки Sega Saturn, к PC.

Игры, содержащие сложные комплексы объектов, — намного медленнее, чем последовательно генерируемые видеоигры, например, для Sega Saturn. Тем не менее использование технологии NVIDIA Multimedia Accelerator позволит конвертированным игровым программам не терять в скорости по сравнению с оригиналом. Одиночный кристалл NV1, уже применяемый на платформах типа Diamond's 3D Edge, способен обеспечивать фотореалистичную графику в режиме реального времени, сохраняя все специальные видеоэффекты, а также качество звукового сопровождения.

Как отметил президент компании Sega of America Том Калинске (Tom Kalinske), использование возможностей технологии NVIDIA в сочетании с мощностями компьютеров на базе Pentium позволит по-настоящему оценить красоту аркадных хитов Sega на домашних ПК.

Но неужели это выгодно? Давайте посчитаем: специально сконфигурированный компьютер стоит порядка 2000 долл. Плюс система поддержки, стоящая 350 долл. Сама же приставка — это всего 500 долл. По этому вопросу президент не выказал никакого беспокойства, заметив, что компьютеров "домашней" конфигурации в мире очень много, а популярность по-настоящему хороших игр не вызывает сомнений.

Screensaver, или Привет мучителям обезьян!

Мы традиционно с высока посматриваем на "спасители экрана", считая их чем-то примитивным и второстепенным, однако последнее творение фирмы Berkeley — это поистине нечто интересное.

Небольшие анимационные ролики полны прекрасного юмора и сделаны весьма профессиональной рукой. Так что, если для кого-то screensaver не более, чем изобретение, поддерживающее долговечность вашего монитора, то для авторов этого произведения программистского искусства — это еще и лишняя возможность заставить вас улыбнуться.

Среди тринадцати роликов, вошедших в состав сборника, есть комиксы на политические темы, есть просто забавные сюжеты — вроде охотящегося кота или цифровых часов на "обезьяньей тяге". Пока обезьянка вращает вороток, часы идут, и все в порядке, но стоит ей остановиться, часы тут же напоминают о себе хорошим электрическим разрядом... Бедная обезьяна. Это не смешно, но людям почему-то нравится.

Самый интересный ролик получил название Mime Hunt. На экране появляется полубезумная физиономия, которая тут же начинает корчить рожицы, да какие!

Порой ролики сопровождаются самыми неожиданными звуками: стонами, воплями, звуками "туалетного" происхождения и так далее.

По коридорам органического корабля

Компания Maxis отошла от своих управленческо-игровых традиций и теперь готовит две совершенно новые для себя игры под Windows 95. Первая — Full Tilt, пинбол, которую планируют выпустить в ноябре с.г., будет отличаться улучшенной проработкой движений мяча (с точки зрения, законов физики). Mindwrap, второе произведение фирмы, представляет собою полет на космической ракете по коридорам мертвого органического корабля пришельцев из дальнего космоса.

Почувствуйте себя Колумбом!

Фирма Interactive Magic готовит к концу нынешнего года аж три стратегические игрушки. Первая — Exploration — позволит вам почувствовать себя в "шкуре" великого Колумба или другого (всего их четверо) путешественника эпохи Великих географических открытий. Вторая игра, Capitalism, предназначена для строителей собственных финансово-промышленных импе-

рий. Стройте, друзья, на здоровье, тренируйтесь. Наконец, третья игрушка, Star Rangers, отправит вас в будущее, на космическую войну с мерзкими пришельцами.

Мрачное трехмерное приключение

Zombie — новая фирма, обладающая удивительными творческими и "капиталистическими" амбициями. Ее творение — игра ZPG (Zero Population Growth) — это трехмерное приключение, базирующееся на макаберических идеях иллюстратора и аниматора Айдена Хьюджеса. Вы играете роль сверхчеловека-убийцы, работавшего когда-то на некое мафиозное руководство, а теперь посмевшего с ним бороться.

Галактические империи тоже развиваются

Самая первая shareware-версия новой игры знаменитой компании Blizzard — Pax Imperia 2 — появится в начале следующего года. Игроки получат шанс развить свои галактические империи, создать дополнительные инфраструктуры, новые технологии, "вывести" невиданные доселе расы... Предполагается, что Pax Imperia 2 будет поддерживать SVGA-графику и сетевой режим игры.

Программа для будущих Каспаровых

Профессиональная шахматная ассоциация, которая ранее на игровом рынке вроде бы "не светилась", выпускает программу, обучающую игре в шахматы. Ее название — Vaurice Ashley Teaches Chess. Нацеленная как на новичков, так и на хоть что-то знающих индивидуумов, программа в лице известного шахматного чемпиона Ashley будет обучать мастерству вечной игры ваших детей и вас, господа взрослые.

Хит платформы Amiga скоро появится на PC

Компания Philips объединила свой творческий потенциал с программистами из Jaegar Software, чтобы перевести Fighter Duel, одну из самых популярных игр для AMIGA, на PC. В Fighter Duel будет 13 исторически выверенных бэкграундов (задних планов), планируется поддержка SVGA, текстурная графика, возможность сетевой игры (до 8 игроков), а также, возможно, поддержка модема.

Бедствия, гадости и немного стратегии

Игру Battlecruiser 3000 A.D. ждали уже давно. Не дождались. Дождутся только в ноябре с.г. Эта многоплановая игра будет содержать в себе стратегические аспекты, управление ресурсами и множество боевых моментов. Игрок, он же командир космического крейсера, берет на себя ответственность за 125 человек команды и порядок на пяти (!) палубах родного судна. Все это летает где-то в галактике, окруженное 225 планетами. Само собой, будет масса врагов, бедствий и прочих гадостей.

На абордаж!

Компания Avalon Hill "славилась" раньше довольно унылыми играми, сделанными в классическом жанре wargame (попросту, войнушки). Новая игра Wooden Ships and Iron Men, похоже, будет много живей и интересней. Игра возвращает вас в 17 век, туда, где что есть мочи бьются испанские, английские и французские флоты. Скомандовать своим матросам: "На абордаж!" вы сможете уже в ноябре нынешнего года.

Кто заказывает музыку?

Давайте выясним, кто лидировал в первой половине 1995 года среди продавцов игровых технологий, в том числе игр на CD.

Согласно исследованиям компании PC DATA, занимающейся изысканиями в области маркетинга, возглавляет список LucasArts со своими признанными хитами TIE Fighter, Rebel Assault, Dark Forces и Full Throttle.

Что касается CD-игр, здесь пальма первенства несомненно принадлежит компании Broderbund, выпустившей Myst и Carmen Sandiego.

Представленные в хит-параде компании PC DATA фирмы в первой половине с.г. получили 60% общего дохода с продаж игровых программ и около 45% — от реализации CD-игр.

Итак, вот предложенная PC DATA десятка лучших мировых производителей игр:

1. **LucasArts Entertainment**
2. **Electronic Arts / Origin**
3. **Sierra On-Line**
4. **Broderbund**
5. **Spectrum HoloByte / MicroProse**
6. **GT Interactive**
7. **Maxis**
8. **Microsoft**
9. **Interplay**
10. **Virgin Interactive Entertainment**

И десятка лучших производителей CD-игр:

1. **Broderbund**
2. **Microsoft**
3. **Electronic Arts Origin**
4. **LucasArts Entertainment**
5. **Intuit**
6. **Sierra On-Line**
7. **Softkey**
8. **GT Interactive**
9. **The Learning Company**
10. **Interplay**

Новые RPG от Interplay

Сообщается, что компания Interplay получила от фирмы TSR,Inc. лицензию на применение созданных последней "миров" Forgotten Realms и Planetscape, на которых будут базироваться новые интерплеевские RPG. Сейчас уже ведется работа над Forgotten Realms: Descent to Undermountain, игрой, которая будет использовать технологии Descent, а также над Dragon Dice, базирующейся на недавно выпущенной настольной игре. Одиночная и сетевая версии Descent to Undermountain для DOS появятся в начале 1996 года, а вскоре выйдет и Dragon Dice для Windows и Windows 95.

По материалам зарубежной прессы

Пусть вас не пугает (смешит, шокирует, удивляет — нужное подчеркнуть) заголовок статьи нашего обозревателя. На самом деле вопрос очень серьезный. Нужны ли российским игроманам компьютерные игры? Естественно, мы имеем в виду игры ЛЕГАЛЬНОГО происхождения. Есть ли на них спрос? Будет ли процветать эта индустрия или умрет, так толком и не родившись? На эти и другие вопросы пытается ответить Дмитрий, привлекая доступные ему источники и консультируясь с теми, кто профессионально занимается проблемой.
Мы надеемся, что разговор на этом не закончится, и вы, друзья, его продолжите. Как, например, это сделал наш читатель, норильчанин Владимир ШИЛОВСКИЙ, чье мнение публикуется в одной подборке с материалом сотрудника журнала.

Есть ли в России спрос на игры?

Российские "софтверщики" традиционно считали продажу ПО (игрового особенно) делом невыгодным. Причин тому несколько. Это, во-первых, изрядно надоевшее всем пиратство. Многие думают, что, если у нас крадется 95% всего программного обеспечения, то зарабатывать на остальных 5% не имеет смысла. К счастью, так считают не все бизнесмены.

Другая причина для рядовых потребителей несколько менее очевидна. При покупке software покупателя главным образом волнует цена продукта, чего не скажешь о "железе", где в конечном итоге качество понемногу выходит на первый план. Это логично — программы у всех производителей одинакового качества (имею в виду, конечно, технический аспект, носители — "сидюки" и дискеты у всех одни и те же).

Остановлюсь немного на пресловутом пиратстве. Дело в том, что основная масса игроманов заинтересована в приобретении новых продуктов (подчеркну: самых новых, последних; здесь как на плохом производстве: на вопрос: когда это нужно сделать, всегда отвечают: вчера), чего почти нельзя сказать о покупателях другого лицензионного ПО. Как мне стало известно, наибольшим спросом среди потребителей легальных версий пользуются игры, вышедшие не более двух месяцев назад. Именно поэтому среди продаваемых пиратских CD вы уже не найдете игрушек прошлого, 94-го года (исключением являются, конечно, сборники).

Однако пока наша игровая индустрия только-только начинает поднимать голову (помяните мое слово, через год они, наконец, появятся, и мы из ста страниц журнала двадцать будем отдавать русским играм), поставщики западных программ очевидно не выдерживают приемлемые сроки, да и Россия — отнюдь не Швейцария: скажем, Владивосток, или Норильск, или Якутск получают легальный "софт" много-много позже избалованной Москвы (если вообще получают). Впрочем, бизнесмены знают об этом огрехе, и делают

все возможное, чтобы до минимума сократить временной разрыв между появлением игры на общемировом рынке и ее распространением в России.

На сегодня основным поставщиком игр в РФ является компания "Лампорт", к опыту которой мы уже не раз обращались и которая реально стремится сократить сроки поставки игрового ПО. Что это даст — понятно: те пользователи, которые предпочитают исключительно новые игры, смогут покупать их, не опасаясь, что на Западе это уже "старье". Другой вопрос, на какое количество подобных игроманов мы можем рассчитывать...

По моим оценкам, в Москве таких людей, пользователей-гурмэ, всего несколько тысяч. А это, согласитесь, очень мало. Как вы знаете, пиратские CD публикуются громадными тиражами, в среднем по 5-10 тысяч экземпляров. Значит, печально знаменитая цифра "95" (речь о процентной доле нелегального ПО) действительно имеет под собой реальную основу. Но целью данного материала является попытка оценить рынок легальных игр, так что вернемся к нему.

По словам Дмитрия Мартынова, менеджера по продажам software компании "Лампорт", в месяц продается около 5000 коробок с играми, к январю фирма планирует увеличить эту цифру вдвое. Честно говоря, мне эти планы кажутся немного наполеоновскими, но — кто знает?

Кстати, в истории российского рынка компьютерных игр недавно произошел уникальный случай: та же компания "Лампорт", и мы об этом сообщали, русифицировала игру The Last Dynasty. Увы, сей отрадный факт остается пока единичным, однако он четко подтвердил одно наблюдение, сделанное довольно давно при продаже неигровых программ: локализованные (в данном случае русифицированные) версии ПО продаются значительно лучше своих иноязычных аналогов (скажем, русских версий OS/2 продается в среднем в полтора-два раза больше, нежели оригинальных).

Впрочем, ныне по рукам ходит великое множество игр, русифицированных нелегальным способом (опять пираты!). Последним "писком" стала великолепная Myst. Но здесь следует заметить, что уважающие себя фирмы, как правило, не занимаются реализацией подобной продукции.

Что же касается собственно покупательской способности, то в сравнении с аналогичными показателями других стран Россия смотрится не лучшим образом. Она попросту аутсайдер (причины этого, надеюсь, понятны). Но как бы там ни было, в среднем за день одна торговая точка, например, салон, практически не способна продавать больше 15-20 коробок с одной и той же игрой. Нормой же для среднестатистической игрушки является 2-5 коробок.

Возникает резонный вопрос: зачем тогда компании продают игры? К слову, бросается в глаза, что у нас почти нет фирм, которые занимались бы исключительно играми. Как правило, за игрушки берутся для того, чтобы расширить список предлагаемого ПО. И только.

С этим вопросом мы обратились в одну из таких компаний — в московскую CPS, в прайс-листе которой недавно появились игры компании "Никита". Любопытно было и то, что еще полгода назад президент CPS Сергей Фенев утверждал, что продажа игр почти не приносит дохода. И что же выяснилось? А вот что. По словам сотрудников компании, их дилеры неожиданно стали интересоваться игрушками, и, чтобы удовлетворить спрос и избежать оттока клиентов, было решено приступить к продаже игр (пусть и в небольшом количестве).

Стало быть?.. Стало быть, спрос на легальный "софт" худо-бедно, но начинает появляться. Чего, в общем-то, и следовало ожидать. Вопрос в одном: как долго будет формироваться этот рынок? Ответ, как мне кажется, тоже на поверхности: ровно столько, сколько будет приходить в себя вся, большая, экономика. Пятидесяти лет хватит?..

— Дмитрий Клюев

Говорю: игры, подразумеваю пиратство...

У вас там — in Moscow, вероятно, думают, что здесь, на Крайнем Севере, кругом снега, беспредел и медведи (белые) по улицам бегают. Ан нет. Пройдя через БК, Atari, Sinklair и Scorpion 286, наши закаменевшие и обветренные лица, естественно, обратились к заурядным IBM PC.

Тут-то и начались проблемы. Несмотря на кажущееся обилие “харда” и “софта”, чувствуешь себя в отрыве от жизни. “Хард” в основном — средненький. У меня, к примеру, 486DX2-66/4 MB/250 HDD, 1 метр S3, 14" Daewoo, 2-скоростной CD-ROM и Sound Blaster. Как правило, непомерно дороги “винты” и память. Навороченных звуковых карт почти нет, неплохо только со сканерами. Ну да ладно. Хотя при слове “апгрейд” я горько усмехаюсь...

С “софтом” же — в том числе игровым, о котором чуть ниже, — положение просто бедственное. К нам редко добираются даже пиратские диски. Что уж говорить о легальном ПО! При здешнем голоде на “мягкое” народ во всю гложет даже несчастные китайские “сидюки” (зачастую совсем несъедобные) типа “Три в одном” (о чертов “Денди”!). Наверняка вам известный (скандально известный, конечно же) “Классик фонд” расходится просто “на ура”. В этой связи попробуйте догадаться, откуда я беру игры...

Так вот, из-за удаленности от очагов цивилизации (Нью-Йорк, Москва, Gadyukino) такие понятия, как “игры” и “пиратство”, для нас слиты воедино. Поэтому, говоря: игры, мы подразумеваем пиратство. Говоря: пиратство, мы имеем в виду все, что угодно.

Видите ли, я смотрю на дело просто: пираты снабжают меня программами, а фирмы-производители (в том числе отечественные) — ни в какую. С их точки зрения, я должен ждать, пока они не приедут и не начнут блестеть зеркальцами и трясти бусами, пытаясь сманить меня и прочих “туземцев” с дерева, куда я, одичав в ожидании, залез, оставив на компьютере в качестве эпитафии сообщение: “All Rights Reserved”.

И они еще имеют наглость подсчитывать, сколько с меня можно слупить, сколько они недополучили букузондов за Space Quest V. А вы мне его предлагали? Вот и молчите в тряпочку.

И вообще, если отвлечься и переключиться на “теорию”, за что деньги-то? В большинстве своем (спасибо “Классик фонду”, игр я повидал всяких) игры представляют собой (визуально, конечно) набор корявых квадратов (которые в пору использовать вместо “тестов роршаха” — да знаю я, это фамилие такое), хаотично перемещающихся по экрану при помощи жирных управляющих программ, написанных на Си++, просто Си, Visual Basic... При этом эта самая “игра”, блин, постоянно обращается к HDD, дабы выяснить, не пора ли выводить на экран треугольники или, скажем, кружочки. Ну, а в качестве звукового антуража выступает обычно почти аутентичный похоронный марш в исполнении Большого кататонического оркестра...

Вот такое “чудо природы” предлагают нам все эти “Серы”, “Апофигеи” и прочие “Эпики”. Всего — за каких-то полста дойлеров! И это, понятное дело, относится не только к играм. Подумать только: известная всем операционная система, драйверы с комментариями к каждой строке, программы, стремящиеся сожрать всю память, которую только способны найти (они или вы). И все за какие-нибудь 20—200—2000... “баксов”. Нет, право, Малевич был честным человеком...

Короче, я согласен приобрести фирменную игру. Но если меня бесплатно доставят к месту ее продажи. Я даже обещаю в нее потом играть. Или еще вариант: пусть Sierra локализует свои игры, а я не буду в них играть ни под каким видом. Клянусь. Ни в “фирме”, ни в “веселом роджере”. Пусть голосит тогда о недополучении прибыли.

Но не все так мрачно. Есть еще и Little Big Adventure, и Rise of the Robots, и Ultima 8. Есть даже Drug Wars, но я ее прошел за три часа (sorry, laser games) — хорошая игра, несмотря на полудохлое видео.

Но о хороших играх вы знаете побольше моего и, надеюсь, поделитесь своими знаниями на страницах журнала.

А вообще, везет вам, на Большой земле! Internet, понимаешь, WWW, FIDO, BBS’ы всякие. А тут сидишь и пишешь письмо, и посылаешь его почтой, а потом ждешь по полгода ответа (и поднимали они камни, и... откопали Тамерлана)...

— Владимир Шиловский (Норильск)

Игры предоставлены компанией “БУКА”

Ганс выходит на охоту. За золотом

Asterix — это реализованная почти на всех игровых платформах типичная нинтендовская ходилка (точнее, ПРОходилка), главный герой которой галл Ганс (Gunz), обладатель крепких и объемных кулаков, во-первых, только и делает, что "обижает" ими различных, мешающихся под ногами вепрей, зопухов и мутантов, а во-вторых, грабастает "плохо лежащее" золотишко — себе на пропитание, вам на бонусы. Впрочем, если разобраться, шастающий по некоему королевству древненемецкий мужик Ганс — это почти Робин Гуд. Со всеми вытекающими из этой посылки умозаключениями...

Итак, Ганз, которого я буду называть более привычным для русского уха именем Ганс, готов выйти на старт и ждет лишь вашей команды. Вы говорите: "С богом, Гансик", и мужичок попадает в... волшебный лес. Это первый этап игрушки. Принцип известен: осторожность и еще раз осторожность, а также сопутствующая ей неспешность. Это одно. Второе заключается в следующем: мчась вперед и разбивая попутно физиономии всевозможных вепрей, мутантов и зопухов, не забывайте собирать денежку (золотые монетки, коих в лесу уйма тьмущая). Так что рыскайте всюду глазенками, ешьте лес, словно он высокий воинский начальник, пытливым взглядом. Зачастую самое что ни на есть изобилие желтого металла приходится на невидимые места — пещеры, кроны деревьев и т.д. Поэтому не надо лениться, смело суйте нос и туда тоже, в противном случае не сможете наградить себя самым крупным бонусом, о чем будете жалеть до конца своих дней.

Попутно отмечу и некоторый, так сказать, недостаток Asterix: здесь нельзя снабдить себя оружием, поэтому приходится орудовать исключительно голыми руками (благо, кулачки у Ганса — что ваша голова).

Так он, наш диковатый герой, и будет добираться до финала: кого ручонками завалит, кого ногами подкосит. Но есть, впрочем, некоторые объекты, трогать которые не рекомендуется. Именно таков маленький ежик—две пары кривых ножек — ну очень гнусная рептилия! Мало того, что при касании к этой колючке теряешь одну жизнь, так от него еще и не убежишь: гадкая животина складывается в клубок и чешет так, что пыль столбом стоит. Так что, завидев ежа, сразу начинайте... прыгать (вверх, в сторону). Авось, удастся его перепрыгнуть. Не менее противен и "кабан дикий". Тварь передвигается со слишком большой, почти спринтерской скоростью, поэтому уничтожить его весьма и весьма непросто.

Однако кроме животных по дороге встречаются вооруженные до зубов стражники, которых тоже надо того... ну, завалить... С каждым новым этапом эти воины наращивают боевой опыт и становятся все опасней и опасней. Так, к примеру, на первом уровне рыцарь изображает из себя телеграфный столб — стоит пеньком на одном месте (почти стоит) и даже не думает швыряться в вас копьями. Зато его более поздние коллеги упражняются в этом от всей души. Помимо живых преград (так буду

называть людишек и зверушек) в изобилии имеют место всевозможные катапульты, волшебные пни и многое другое. В общем, познакомитесь со всеми, и мало не покажется.

А теперь о любимом, о бонусах. Как и во всякой нормальной игре, добыв определенное количество очков, вы получаете массу привилегий. Я, кажется, уже успел упомянуть о немаловажном бонусе, носящем славное имя "монетка золотая". Но кроме денежек вам придется нещадно наполнять свои карманы волшебными арфами и кубиками. Кстати, о кубиках. На этой геометрической фигуре накарябан какой-то лабиринт. Что это за лабиринт и к чему он может вывести — мне не ведомо. Но это не значит, что вам тоже надо лениться: попробуйте раскрыть эту тайну, и игрушка наверняка покажет вам какой-нибудь достойный мультик или откроет вход в... пещеру с золотыми слитками...

Естественно, что помимо всех этих геометрических фигур, музыкальных инструментов и другого барахла существует и настоящий бонус — мешок злата-серебра. Чтобы пощупать его собственными ручками, а не моими словами, вам придется заглядывать под каждый кустик. Не посчитайте за труд.

Наконец, считаю своим святым долгом заинтриговать уважаемого читателя некоторой суперинформацией. По дороге (на дереве, в пещере и т.д.) вам будут попадаться горшочки. На вопрос, с чем они и для чего, отвечать не хочу, скажу лишь, что брать их стоит, тем более, что они разные: из одного горшка идет дымок розового цвета, из другого — зеленого. И еще одна деталька. Во время хождений вам наверняка попадется на глаза четвероногий друг всего человечества (собачка, понятно?). Этот "волкодав" прибегает только тогда, когда вы обнаруживаете мозговую косточку. Никакого вреда он не приносит, но и пользы от него, как от козла молока.

О графических достоинствах Asterix рассказывать не хочется, потому как ничего особенного. То же самое касается и звукового оформления. Однако, как ни странно, на привлекательность проходилки это почти не влияет.

— Дмитрий Дмитриев

Игра:
Asterix
Производитель:
Infogrames

Рейтинги:

графика:	40%
звук:	40%
сюжет:	70%
общий рейтинг:	50%

Судьба акробата

Производители игрушки не ставили перед собой задачу "сводить" уважаемую играющую публику в настоящий цирк, перенести ее на представление. Все и сложней, и проще: Aero the Acro-Bat предлагает вам окунуться в мир цирковых тайн, интриг, лабиринтов и приключений, что, несомненно, много интересней.

Итак, что же это такое — Aero the Acro-Bat и с чем его едят? Сочное название игрушки суть имя главного ее героя акробата Аэро, обладающего очень запоминающейся и уморительной внешностью: представьте себе симпатичную лисичку, плюс мелкотравчатые рожки на голове, чересчур большие ушки и хитрющая мордочка. Это и есть Аэро. Полагаю, вы догадались: это положительный герой. Ну, а кто будет катить на нашего удальца бочку, надеюсь, поймете из короткой предыстории игры.

В любом уважающем себя цирке должен быть гвоздь программы, скажем, говорящая мартышка или лицедействующий иллюзионист Юра Геллер. Свой гвоздик имелся и в нашем виртуальном цирке — это Зеро (Zero), великий акробат, исполнитель уникальных трюков, ради которых посетители готовы были часами стоять в очереди, дабы попасть на представление с участием гения воздушных пируэтов.

Когда-то Зеро был скромным и добрым работягой, любил маму, папу и животных. Но с ростом популярности он постепенно превратился в гнусного "мажора", возомнив о себе бог весть что...

В общем, когда хозяин заведения некто Evil Edgar Ektor нанял на работу еще одного акробата, а именно Аэро, Зеро, круто возненавидев лисенка, решил ему отомстить. А если быть точным — отправить конкурента на тот свет. Он написал юному циркачу письмо, в котором вызвал его на поединок: встретиться предлагалось ровно в полночь в цирке. Думаю, что вы уже догадались: отважного лисенка поджидала ловушка.

Чтобы сойтись с Зеро, Аэро предстоит пройти несколько

уровней. Первый называется весьма незатейливо — "Цирк". Он состоит из пяти "актов", в финале — сражение с так называемым боссом, после чего следует бонус. Что это такое, полагаю, объяснять не надо.

Затем вы попадаете в "Парк развлечений" (Funpark) — место опять же соответствует своему названию. Уровень также состоит из пяти "актов", бонуса и босса. Правда, труба здесь повыше, и дым из нее валит ну очень густой, то есть задания значительно усложнены.

Третий уровень — "Лес" (The Woods), состоящий из четырех "активов", пройти которые под силу только очень искушенному нинтендовцу. Наконец, последний этап под кодовым названием "Музей" (Museum). Это и есть место встречи с негодяем Зеро.

Попытаюсь пояснить, как примерно нужно действовать, дабы добраться до конца игрушки, и сделаю это на примере первого "акта". Итак, чтобы одолеть первый эпизод, вам потребуется растоптать все платформы. Найти их очень просто. Каждая готовая к "растаптыванию" платформа помечена звездочками. Процесс заключается в прыганьи по платформе, причем прыгнуть нужно столько раз, сколько нарисовано звездочек. Далее никаких проблем возникнуть не должно: вы спокойно добираетесь до конца эпизода, где встретитесь с этакой тусовкой звездочек. В нее нужно прыгнуть, что автоматически перенесет вас во второй "акт".

Естественно, блуждая по эпизодам, следует собирать маленькие бонусы (пудинги, сосиски, хот-доги, звездочки, будильники...). Впрочем, есть и настоящие "бонусища", самые крупные и полезные бонусы, в виде жизни или кругленькой буковки "В".

Но не думайте, что все неприятности сосредоточены только в финале игры. Лисенку придется сражаться с посланниками Зеро во всех уровнях и эпизодах. Злодей не сидел без дела, а нанял целую армию мелких негодяев, отравляющих жизнь Аэро. Это злобные клоуны и акробаты, ученики Зеро. "Армия" наемников состоит из 14 "бойцов". За уничтожение каждого вы получаете некое количество призовых очков. Самым коварным и "многоочковым" является некто Buttons, он "стоит" 900 очков. За обыкновенного же клоуна игра отвалит вам всего 50.

— Дмитрий Дмитриев

Игра:
Aero the Acro-Bat
Производитель:
Sunsoft

Рейтинги:

графика:	100%
звук:	80%
сюжет:	100%
общий рейтинг:	95%

Голод богов

...Тысячелетия назад, задолго до воцарения на земном престоле парнишки, именуемом "человек", великая битва творилась на всех континентах — от Гондваны и Гонолулу на северо-юге до Евроафрики и Монголоамерики на западо-востоке. У всего живого (у всего, что еще осталось в живых) было лишь две цели: сохранить в целости и сохранности (словно это музейный экспонат) свое жалкое бытие и порешить как можно больше противников.

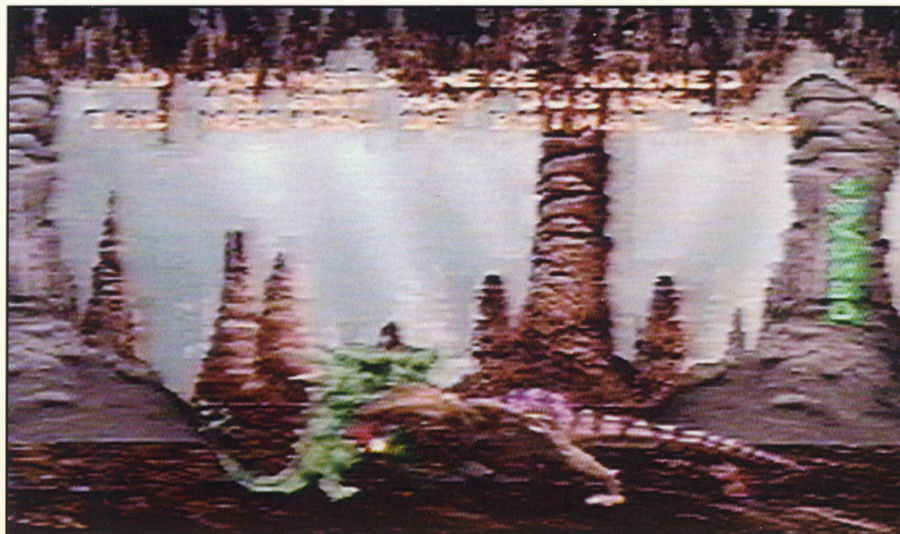
Очень ласковая игрушка Primal Rage переносит нас в те великие времена, когда боги Земли — динозавры — творили по всей планете свои кровавые разборки, а мы, жалкие людишки, лишь болели за самого сильного, самого отвязанного, самого свирепого пресмыкающегося по имени тираннозавр...

Вечно голодные боги Конца (то есть Смерти), Зла, Голодухи, Выживания-В-Условиях-Экстремальных-Ситуаций и Бей-Своих-Чтобы-Чужие-Боялись шастали по суше, летали по мировому эфиру, плескались в разлитой повсюду аш два о, и имя им было — динозавры, гады пресмыкающиеся.

Итак, вам предстоит долгий и упорный бой за власть над Урдом (так почему-то обозвана-оболгана авторами старушенция Земля). Каждый из указанных выше перманентно голодных богов контролирует персональный кусок планеты, причем, должен сказать, ломти явно не маленькие, размером примерно с СыШыА, что очень и очень неплохо в качестве приусадебного участка. Так вот, контроль над всем этим великолепием вам и предстоит захватить. Как нетрудно догадаться, после каждой сечи "шесть соток" побежденного переходят к счастливому триумфатору, непринужденно бьющему себя пяткой в грудь с воплями типа "Я-я-а-а крут!!!". Все, что требуется, а требуется сущий пустяк, это завалить всех врагов по очереди. Тогда за чем дело стало? Вперед! Прав был один из авторов "МИ", когда громко вещал-пророчествовал "Враг будет!". Вот он, враг, берите его тепленьким.

Правда, вражина довольно мощная и агрессивная. (А чего же вы хотите — миролюбивые динозаврики только в детских мультиках иногда попадаются.) И все в ней поистине прекрасно — и размер, и клыки, и крепкая шкура. Спасибо Primal Rage и ее создателям, так графически доходчиво (для Nintendo, конечно) показавшим нам героев игрушки. Оно и понятно: все-таки графика делалась не где-нибудь, а на "Силиконах", круче которых, как известно, почти ничего и нет. Звук тоже сработан на уровне. Рык динозавров с успехом выполняет свою основную функцию, леденя кровь окружающим. И конечно же, недурна сама идея

драки между древними пресмыкающимися (наконец-то людей отстранили от этого неблагодарного занятия!). Правда... и среди динозавров попадаются слегка



человекоподобные, но это, верно, какая-то накладка, какая-то моя аберрация, да и дальше подобия здесь дело не пошло. Вот, кстати, тому подтверждение: когда будете играть, обратите внимание на фигурки, снующие по заднему плану. Это не куклы и не детские игрушки-роботы, это наши с вами соплеменники бегают (и иногда попадают под слонопотамские копыта динозавров), людишки то есть. В общем, почувствуйте разницу и гордость!

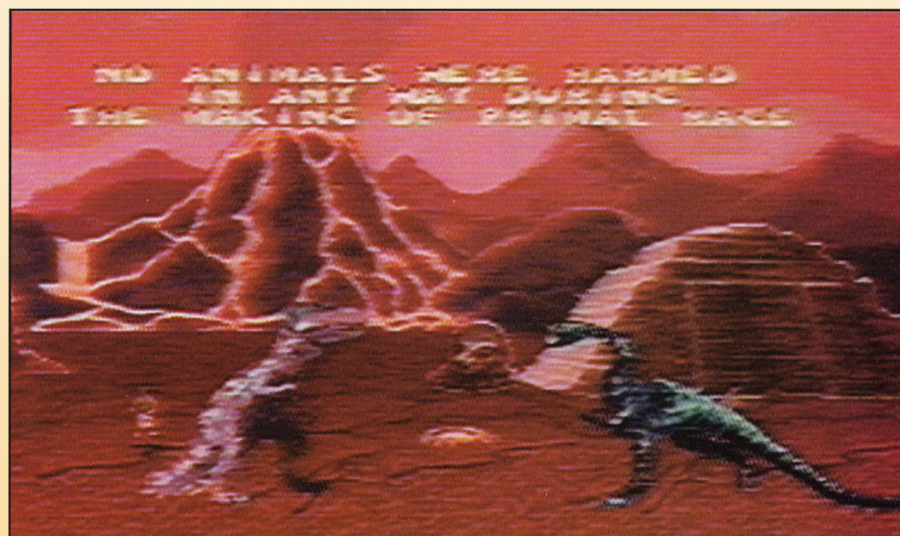
Выбор довольно велик — семь персонажей, каждый со своим суровым характером, своими жизненными установками и, разумеется, с особыми боевыми и магическими приемами. Есть среди них и те, кто хотел бы не просто господства над Землей, но и дальнейшего развития человечества (правда, под своим контролем), а есть и обычные фанаты разрушения. Попробуйте, например, проиграть Саурону (нечто весьма похожее на всеми любимого тираннозавра): парень, возрадовавшись такой удаче, устроит на останках противника настоящую пирушку. Бог Голодухи, одно слово. Ему так по статусу положено...

Но прежде чем бить в литавры и оглашать планету рыком виктории, надо как минимум победить, что не так уж и легко. К счастью, кроме обычных ударов (которые, впрочем, тоже красивы и действенны) имеется богатый запас магических штучек и вывертов. Это тоже очевидно: богам не пристало драться одними ногами, руками и кастетами, тем паче, к примеру, в том же новоиспеченном МК 3 жалкие людишки такое вытворяют!.. И вот результат — динозавры обрели просто сказочные способности: некоторые из них научились плеваться огнем (настоящие драконы!); другие, наоборот, в момент замораживают оппонента, а потом бьют его, болезного, от всей души; третьи постигли искусство за доли секунды отращивать себе хвост в половину экрана, а потом бодро стучать им по противнику, так что тот только и успевает кровью обливаться...

Вообще говоря, особой нежностью игра не отличается. Крови здесь ощутимо больше, чем, скажем, в том же МК, так что, дети, осторожнее! Чего только стоит демонстрация остающейся у вас жизни. Вместо привычной ровной линии на экране кусок то ли вены, то ли артерии, идущий напрямую от сердца. Пока вас мутузят, количество крови плавно уменьшается, а когда ее не остается совсем, сердце бойца... превращается в живописную груду кровавых ошметков. Ничего не скажешь, ласково и со вкусом.

Но не все нам рубиться в мирный "Тетрис". Надо же на чем-то и душу отводить. Primal Rage в этом смысле — настоящая находка. Только не увлекайтесь, а то... ван-даммами станете...

— Антон Литвиненко



Игра:
Primal Rage
Производитель:
Time Warner Interactive

Рейтинги:

графика:	90%
звук:	85%
сюжет:	80%
общий рейтинг:	85%

Как стать героем

RPG, или ролевая игра, на Nintendo — слышали вы прежде о таком? Сомнительно. Зубодробилки и проходилки — вот любимые жанры авторов, пишущих для этой приставки. А тут RPG! Отрадно, и даже слеза наворачивается — от чувств-с и предвкушения хорошо проведенного времени. Да ролевые дела — это вам не пиф-паф и не бац-бац, здесь воображать и соображать требуется... Отвыкли? Ничего, юность вам на что дадена? Ну-ка, смажьте извилины фантазией, включите пытливость ума — и вперед!

Когда-то планетой правили магические существа, а человек — раб своих страхов — был лишь винтиком этой вселенной. И были сотворены Эсперы — предметы, во много раз усиливающие психокинетические способности любого создания. Но разгорелась война, в легендах известная как Война магов, унесшая несметное число жизней и отбросившая человечество на многие века назад. В огне сражений исчезла и большая часть суши, гигантские материки превратились в архипелаги, море поглотило все и вся. Но люди выжили и вновь расселились по планете. Вновь были изобретены сталь и порох, магия прошлого была забыта, став детской сказкой. Казалось, Эсперы исчезли навсегда и ничто не сможет возродить колдовство. Но они вернулись... И появилась угроза второй войны, могущей уничтожить планету.

Вы уже поняли, хитроумные программисты из SquareSoft заботу о предотвращении уничтожения мира переложили на наши нежные плечи. Учитывая число уже спасенных нами принцесс и государств, не мудрено заработать манию величия, к чему, по всей видимости, и стремятся создатели компьютерных игр (в психушках недобор что ли?). Увы, откосить не удастся, а бедные плечи уже трещат, трясутся ноги и руки, тянутся не к мечу, а к любимой книжке Дж.Р.Р.Толкиена “Властелин Колец”...

Итак, продувные создатели, поняв нашу нелюбовь к аркадным действам, произвели на свет игру, в коей необходимо сначала подумать и только потом тянуть немытые ручонки к джойстику. Чесотка в пальцах и желание пострелять здесь до добра не доведут. Помыв руки и поворочав извилинами, выясняем, что оная игра, Final Fantasy III, не есть стратегия, а нечто иное и до сих пор незнакомое. Но, как говорится, все новое есть хорошо забытое старое, то есть жанр такой был, есть и будет. Это RPG — ролевая игра. Для прохождения компьютерных измышлений этого класса необходимо иметь: воображение, соображение и толстый словарик с иностранными (вроде бы аглицкими) словами. Жанр этот появился очень давно (см. А.Маклин “Пушки острова Наварон”), но на Super Nintendo Final Fantasy III — это, пожалуй, первая попытка поднять RPG.

Ну что ж, спасать так спасать. Вперед! Кого нам на этот раз подсунули? Ага, мамзель, девица, капитан Элитных сил Его Императорского Величества (скажите, пожалуйста, какая цаца!) — в металлических кальсонах, пардон, в нижней половинке от скафандра на пять размеров больше, чем нужно. Зовут Терра. Очень приятно.

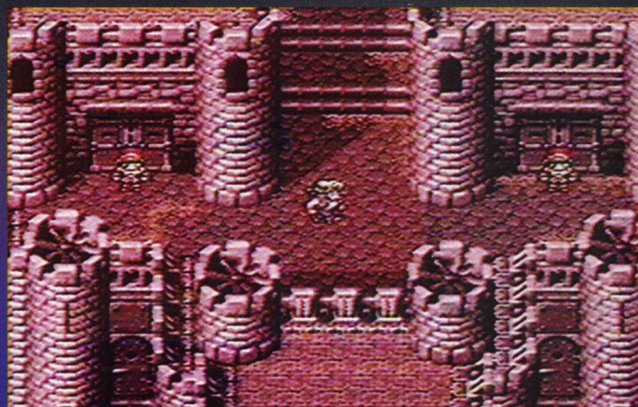
У девульки обнаруживается талант начинающего мага, и нехороший Император хочет приватизировать данные способности. Образовываем нездоровую оппозицию и идем спасать миропорядок от разрушения. Впрочем: пусть Терра распутывает этот клубок самолично, а мы уйдем на север. Уйдя на север и попутно обнаружив пяток солдат, десяток крыс (если увидите крысу размером с собаку, то вы либо играете в Final Fantasy, либо находитесь в москов-

ском метро) и много другой разнообразной нечисти, я решил сделать ноги, пока не убили, а посему, совершивши прощальный финт ушами и прикончив еще парочку крыс, рву из города.

Ха! Убежал один такой. “От нас не уйдешь”, — решила команда и насильно затащила опять в город. После третьей или четвертой попытки удрать я смирился со своей тяжелой участью и полез в темную, холодную и вонючую (нет, не в канализацию) пещеру. Там звездочка синяя есть, так вот на ней можно сохраниться — выяснил я после долгих раздумий. Полезный совет: сохраняться стоит чаще, злыдней много, а здоровье у команды не бесконечно. Некая улитка размером с КАМАЗ преградила путь в следующую пещеру и, не поддаваясь на провокации Ice Beam’ом, долго не пускала. Уничтожив один раз всю команду и получив три TecMissile по морде, уснула вечным сном.

Еще один полезный совет: помимо стен существуют арки, выглядящие как стены, — не поддавайтесь на провокации капиталистов (я это сделал и потом полчаса бродил по городу). За час успев надоесть всем, я добился наконец того, что у меня, то

есть у Терры, отобрали кальсоны и двух сопровождающих, телепортировали, чуть не поймали, оглушили и пару раз убили. И тут я сделал преинтереснейшее открытие: помимо стандартного режима боя существует и режим тактический, то есть команда делится на несколько групп и начинает шарить по пещере в поисках противника. Обнаружено это было следующим образом. Через



некоторое время после побега из дома старика Терра провалится в некую яму и впадет в полную отключку. И тут на помощь придут новые члены команды — профессиональный вор и существо Муг, похожий на помесь котенка и подушки. Тогда-то вам и предстоит сражение тремя командами (переключение клавишей “У”). Ум, батенька, основа нашей жизни. Раскапываем данную основу, и вперед, к новым вершинам!

А теперь немного о RPG вообще и Final Fantasy в частности. Основа жанра — команда героев, по мере прохождения развивающая свои способности. Герои — существа странные (существа, а не только люди), а посему кормить, поить (не только водой), холить и лелеять их надо каждого по-своему. Параметры тут самые разнообразные — сила, скорость, ум и аккуратность. И в любой RPG их не меньше шести. Но приближенность к реальности очень большая (пьяный герой и промахнуться может, но если вдарит, то вдарит!). Немереное количество монстров, оружия, полезных и бесполезных вещей тут тоже есть. Это вам не алмазики собирать и не морду бить ни в чем не повинному китайцу (см. Mortal Kombat 1-2-3-4-5...). Неплохо бы и знанием аглицкого языка запастись или хотя бы словариком. Не является исключением и эта игра, то бишь в ней всего навалом. Но, в отличие от многих других, здесь имеется даже... (что?) правильно, сюжет.

Слабое место большинства сегодняшних игрушек — сочетание красивой графики и слабой идеи — в Final Fantasy отсутствует напрочь. И слава богу. Играть в Final Fantasy III более чем интересно. Всякая магическая (и прочая) атрибутика присутствует в таких размерах, что иногда становится страшно и хочется плакать. Но выбрать-то надо, а посему приходится лезть в руководство и рыться там в поисках лучшего. Обидно, что самому нельзя создавать героев, впрочем, какая ж игра не без нереализованных возможностей. Надо отметить и

жесткость прохождения — каждая миссия ограничена очень маленьким размером игрового пространства. Одним словом, игра получилась достойнейшая и посидеть за ней на досуге очень приятно. И да пройдет до конца эту “шедевру” всяк умный и хитрый геймер!

— Павел Климкин

Игра:
Final Fantasy III
Производитель:
SquareSoft

Рейтинги:

графика:	85%
звук:	70%
сюжет:	95%
общий рейтинг:	85%

Это сладкое слово DOOM

Ну что, друзья, вот мы и дождались! Вот и на улице Super Nintendo наступил, наконец, долгожданный праздник! DOOM, ужасный и гадкий, кровавый и мерзкий, веселый и добрый, героический и всепобеждающий, инферналь-

ный и обворожительный DOOM поселился на SNES и вряд ли скоро покинет необъятные просторы этой игровой платформы. Какое же это сладкое слово — DOOM!..

Да, вам больше не придется грустно стоять за могучей спиной писюковца, с замиранием сердца наблюдая, как он в пух и прах разносит злостных противников демократии на Марсе, слушая,

как те, поверженные, издают совсем невеселые предсмертные хрипы, радостно цокать языком, когда вышеназванный писюшник находит новое оружие, стесняясь попросить его даже о таком великом одолжении, как топтание кнопок. А потом, вечером, взяв какую-нибудь палку посолидней, тихонько, опасаясь дворника Петю, красться в ближайший подвал и, вдыхая различные неприятные запахи, разносить там из этой палки горы консервных банок, предусмотрительно сложенных заранее и представляющих собою кибердемонов и прочую нечисть.

Все это ушло, други, кануло в тумане прошлого и теперь будет лишь изредка сниться вам в страшных снах, навевая ностальгические воспоминания.

Теперь... Все внимание — сюда!!!

Теперь... Больше внимания, пацаны!!! Теперь... вы можете сами (лично! без гнусного писюковца!)... бегать по темному, гадкому подземелью, сжимая вспотевшими от счастья ладошками винтовочку (родная ты моя!), перепрыгивая через лужи “зеленки” и набивая по шею свинцом тех, кто смеет мешать вашей святой миссии! Да, для достижения этой благой цели отныне вам предоставлены все возможности. Картридж с DOOM’ом, хоть и выглядит прикольно, на самом деле не так уж и плох.

Несомненно, у нового DOOM’а огромное количество недостатков, и даже авторы остались недовольны реализацией своего детища на этой платформе. Но, как ни крути, это все-таки DOOM. А DOOM — это как бы знак качества. И это говорит о многом. В частности о том, что нужно заканчивать чтение этого бреда и бежать в магазин за игрушкой. Или о том, что прежде следует узнать о ее недостатках (с достоинствами все ясно).

Итак, я начинаю вас огорчать (только поймите меня правильно: великому и недостатки к лицу). Начнем с того, что игра довольно сильно тормозит. В этом смысле она напомнила мне “трешку” с четырьмя мегабайтами памяти. В общем, непривычному (отвыкшему) к такой конфигурации человеку очень тяжело удержаться от нехороших слов. Если к тому же учесть, что торможение проявляется не только при передвижении героя, то становится совсем плохо.

Представьте себе такую ситуацию: вы видите врага, со скрипом наводите на него винтовку, стреляете и... Враг уничтожен. Вроде бы все отлично. Вы разворачиваетесь, делаете пару шагов и... слышите звук собственного выстрела и крик умирающей твари. Но это еще что! Вообразите другие игровые обстоятельства. Вы выбегаете из-за угла и замечаете недругов. Быстро сострэйфившись назад, облегченно вздыхаете.

И тут раздаются звуки выстрелов, и у вас пропадает внушительный объем жизни. Обидно, знаете ли...

Продолжаю вас огорчать: текстура стен стала значительно хуже. Мало того — у поверхностей под ногами и над головой текстура отсутствует напрочь. А “зеленка”? Она вообще превратилась черт знает во что: стала напоминать... плоскость, имеющую зеленоватый оттенок. Это я о том, что анимацию с нее сняли.

Наконец, убраны детали лабиринтов, от которых, по всей видимости, сильно страдало быстродействие, — это, например, решетки в конце первого уровня.

Так, а теперь я скажу вам одну вещь, по сравнению с которой все вышесказанное — лепет грудного ребенка. Но многие уже, конечно, догадались: в DOOM’е для Super Nintendo невозможно сохранить игру. В принципе это не было бы такой большой проблемой, если бы в начале играющему предлагалось выбрать эпизод, как, например, в нормальном DOOM’е. Но этого нет, и получается интересная ситуация: если человеку захотелось побегать в Inferno, то перед этим ему придется проходить два предыдущих эпизода.

Бесспорно, надо отдать должное авторам, которые попытались хоть немного смягчить этот тяжелый удар: если героя убивают, он появляетесь в начале уровня с тем же самым оружием. И то хлеб...

И о звуке. Крики, выстрелы — все это, как мне показалось, осталось прежним. А вот музыка изменилась. Причем не в лучшую сторону: мелодии стали много проще, и только бывалый игрок сможет узнать в них отзвуки прошлых мрачных композиций...

Да, изъянов много. Но, с другой стороны, DOOM всегда останется DOOM’ом, и даже в таком варианте он оставляет далеко позади все игры Super Nintendo вместе взятые.

— Алексей Бобров

Игра:
DOOM
Производитель:
iD Software

Рейтинги:

графика:	99%
звук:	99%
сюжет:	100%
общий рейтинг:	99%

Игры предоставлены компаниями “Микродин-С” и Kenmaster

Побег из зоопарка

Основываясь на личном опыте, говорю вам вполне определенно: сходу “съесть” Bubba’n Stix не получится. Я, потратив неполных два дня, прошел такой минимум, что даже и говорить стыдно. Лишь через неделю (да и то — с помощью знакомых) мне все-таки удалось добраться до последнего этапа. Увы, только добраться (дойти, доползти...), потому что далее началась такая свистопляска, что... Короче говоря, ум хорошо, а два лучше. Играйте вдвоем. Это и процесс ускорит, и позволит вволю посмеяться (юмора в игрушке — море разливанное).

Игрушка-бродилка должна заинтересовать прежде всего тех, кому надоело просто слоняться по нескончаемым лабиринтам и расстреливать всех и вся из пулемета. В Bubba’n Stix вам придется поработать немного головой. Отвыкли? Ничего, хотите выигрывать — включайте серое вещество на полную мощность (шутим, хотя бы на треть мощности) и — вперед!

Но сначала попробуйте “потрясти” Option на предмет максимального увеличения кредитов и жизней; если будет желание, можно провести рационализацию клавишей управления или еще чего-нибудь. В общем, попробуйте во всем разобраться и облегчить себе дальнейшую жизнь (благо, кнопок не так много).

Итак, вы оказываетесь в сказочном лесу. Время самое удачное: все порядочные дети давно уже бай-бай, на дворе власть в свои руки взяла тихая и спокойная ночь. Вы — это... как бы помягче выразиться... некий организм, причем явно человекообразный, только с увеличенными ушами, тупым выражением лица и шикарной кепкой красного цвета. Организм сей стоит, как столб, на одном месте, а вокруг него кожей чувствуется некое оживление лесной братии (как же, такой кадр на горизонте появился!): передвигаются деревья, летают насекомые...

Постояли, полюбовались пейзажем? Хватит, хорошего помаленьку, пора и за дело браться.

А дело, например, может заключаться в банальном швырянии по порхающей нечисти колотушкой, которую держит ваш человечек. Подсказываю: эта дубинка — отныне и навеки — ваше оружие.

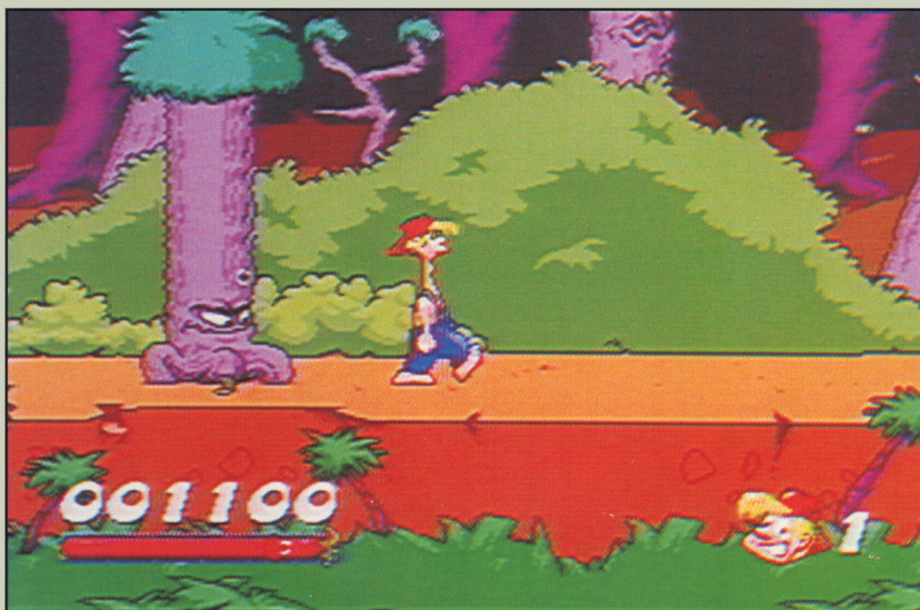
Никаких пулеметов или плазмоганов не предусмотрено.

Да! Чуть не забыл рассказать вам, как человечек здесь оказался. Все просто. Один из боссов планеты, крутой натуралист и природолюб, решил организовать зоопарк, обитатели которого, естественно, должны быть самыми-самыми. То есть экзотическими. Так в зоопарке появились... жители почти всех окрестных планет. Чаша сия не миновала и Землю. Ваш человечек — это действительно землянин. Так что не посрамите, освободите его и постарайтесь переправить на любимую голубую (как утверждал товарищ Гагарин) планету.

Впрочем, вызволять из зоопарка не надо: человечек сам сделал оттуда ноги. Поэтому вам предстоит заняться побегом с планеты, так

сказать, из большого Зоопарка. Дабы облегчить вам тяготы начального этапа игры, расскажу немного о первых двух уровнях.

Как вы уже поняли, действие начинается в чащобе, кишащей всяческими сказочными неожиданностями. Волшебный лес состоит не только из деревьев и кустарников, здесь в изобилии присутствуют разного рода бугорки. На некоторые из них можно запрыгнуть, нажав на кнопку джойстика. На другие так просто не попадешь. Вот



один из приемов: вставьте вашу колотушку в дупло дерева или на что-нибудь нажмите. Вариантов на самом деле довольно много, и додуматься до правильного маневра будет непросто. Поэтому старайтесь как можно больше прыгать, бегать, кувыркаться, швыряться различными предметами — в общем, беспорядочно двигаться, ломая на ходу все, что только попадается под руку.

Естественно, не следует забывать и о призовых очках. Их “коллекционирование” можно начать с собирания... некоторых жителей этой планеты. Выглядят они по-разному, но легко различимы и просто мечтают стать вашей добычей.

Допустим, вы преодолели стартовый этап и попали во второй уровень. Смысл игры от этого не меняется, трансформируется только... нет, лучше сказать, что остается прежним. Не меняется суть Bubba’n Stix. То есть нужно опять шевелить мозгами, искать, бегать, шуметь и вообще создавать толпу, не забывая при этом об опасностях (их предостаточно). И так, помаленьку-полегоньку, вы пройдете (надеюсь) всю планету, раскроете все ее тайны, кого-то спасете, что-то соберете и... в конце концов окажитесь на Земле.

Неоспоримым плюсом Bubba’n Stix является прекрасная музыка. Прекрасная в том плане, что играющего так и тянет в пляс. А пляс тот называется, конечно, буги. Кроме того, игра очень красочная, поэтому, если вы обладатель “заграничного” телевизора, считайте, что вам крупно повезло.

— Дмитрий Дмитриев

Игра:
Bubba’n Stix
Производитель:
Core Design

Рейтинги:

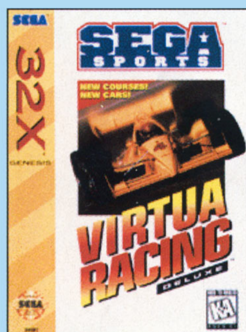
графика:	80%
звук:	100%
сюжет:	80%
общий рейтинг:	90%

Подарок для закадычного недруга

Автомобильные гонки — довольно древний жанр компьютерных игр. Понятно, что сделать новую игрушку по-настоящему интересной становится все труднее, ведь особым разнообразием тут не побалуешься — разве что поставить на машину пулемет (а то и три) или, скажем, тщательно проработать графику, поизощряться над звуком, добавить спецэффектов. Словом, признательность игроманов заслужить отнюдь непросто. Но, как оказалось, некоторые производители так вовсе не считают...

> Virtua Racing способна доставить удовольствие только тем игрокам-профессионалам, которых может удовлетворить ОДНОКНОПОЧНОЕ управление автомобилем, с блеском реализованное фирмой-производителем SVP в этой гоночной игрушке.

Наверное, все было примерно так. Сидели как-то вечерком программисты из SVP, пили пиво, анекдотики травили, как вдруг по телевизору стали показывать гонки машин класса "Формула-1". Ударило ребятам что-то в голову, и за какие-то пятнадцать минут, недолго думая, они сварганили некий продукт (не "игрушку", а продукт! я настаиваю), окрестив его Virtua Racing.



По всей видимости, из тех немногих, кто прикладывал к VR неумелые ручонки, добросовестно пахал лишь "дизигнер": обложка описания и сама коробка с Virtua Racing получились действительно привлекательными. Но вот продукт!..

Начало вроде бы толковое, и вы даже начинаете думать, что не зря выбросили деньги на ветер: заставка MODE SELECT выглядит вполне сносно, да и выбор неплохой — можно просмотреть рекорды (как же без этого!),провести квалификационный заезд или выбрать трассу. Есть даже возможность посостязаться сразу двум игрокам. Однако на этом хорошему настроению приходит конец, и начинаются "достижения".

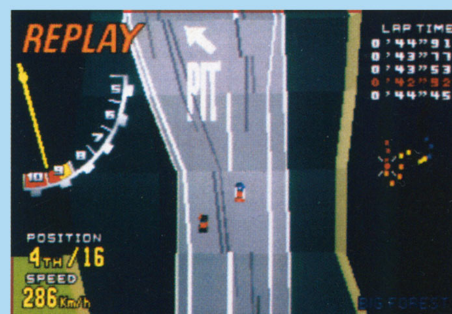
Прежде всего, графика. Создается впечатление, что имеешь дело с 8-битной приставкой: нечеткие пятна, бестолково перемещаясь по экрану, в конце концов сливаются в бездарное подражание Малевичу, и глаза очень быстро просятся вон из орбит. Попутно напрашивается вопрос: с какого, интересно, пейзажа художник ваял картинку на коробке?

Далее, звук. Конечно, никто не заставлял разработчиков сопровождать действие Virtua Racing Чайковским или Вивальди, но пособие по пытке звуком, наверное, не стоило замаскировывать столь безвкусным образом.

Наконец, о с'амой "крутизне". Когда на светофоре зажигается зеленый свет и наступает пора немножко как бы поездить, выясняется, что управление авто осуществляется всего ОДНОЙ (!) кнопкой. И даже если машина слетела с трассы, компьютер вернет ее на дорогу безо всякого снижения скорости.

Таким образом, можно сделать вывод, что "играть" в VR можно практически вечно: поджать кнопку газа кирпичом или ножкой от стула и, до исступления проверяя работу алгоритмов

распознавая изображений на экране, ждать, пока телевизор не сгорит от подобного издевательства.



Теперь, если, конечно, вам угодно (а вам ведь угодно, не так ли?), можете взять кошелек, пойти в магазин и купить описанный продукт, а потом, вспомнив своего самого закадычного недруга, приговорить его к прекрасному подарку на Новый год. Искренне желаю вам здоровья и удачных рождественских каникул.

— Дмитрий Дмитриев

Игра:
Virtua Racing
Производитель:
SVP

Рейтинги:

графика:	3%
звук:	5%
сюжет:	5%
общий рейтинг:	4,33%

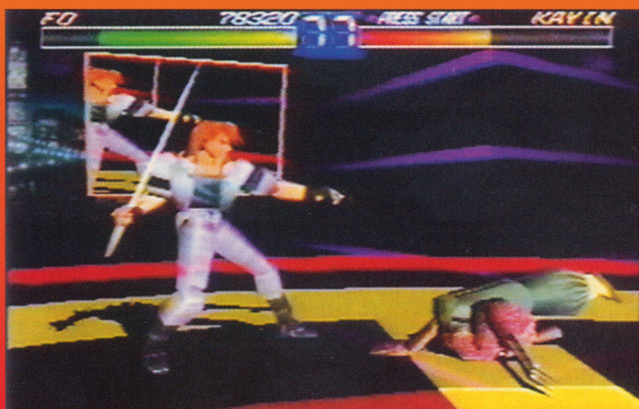
Игры предоставлены компанией GameLand

В драке даже мамонты

Свежий мордобой от наших яп-понских товарищей, обладающий потрясающей графикой. На этот раз драться придется с помощью холодного оружия и — конечно же, разве можно обойтись без этого?! — нескольких магических приемов.

Вай-вай-вай, ну что же это такое! Опять мордобой! Сколько же еще нужно наклепать Mortal Kombat'ов, чтобы накормить нас до отвала?.. Примерно такие мысли лезли мне в голову, когда я только собирался осваивать и освещать Toh Shin Den. Как же я ошибался! Игрушка по меньшей мере на порядок превосходит все, что было до сих пор. Кроме разве что Virtua Fighter'а (это Sega Saturn), отстоящей от нее чуть ближе остальных зубодробиловок. Но по сравнению с Toh Shin Den меркнет даже ее очарование.

Итак, начинаю загибать пальцы.



Во-первых, местные воители куда как менее оквадрачены, что само по себе уже способно принести эстетическое удовольствие.

Во-вторых, исключительно приятен звук, доставляющий игрульке прямо-таки детскую непосредственность, — особенно тогда, когда гулкие синкопы ударов плавно переходят в вопль, издаваемый поверженным противником. Правда, если закрыть глаза, конкретная музыка Toh Shin Den удивительно напоминает что-нибудь DOOM'оподобное: временами аудиосопровождение вырождается в какие-то автоматные очереди.

И еще одно, на мой взгляд, основное и самое симпатичное: вам не придется драться голыми руками. У каждого из ратоборцев, помимо крепких ручонок и быстрых ног, в арсенале есть какое-нибудь оружие. Причем варианты здесь самые разнообразные: от катаны и двуручного меча до странного вида железных когтей (привет Фредди Крюгеру!) и кнута. Впрочем, последний при рождении, чувствуется, был скрещен с нунчаками, во всяком случае гнется он очень уж своеобразно, что, однако, нисколько не ухудшает его боевых качеств.

Велик и выбор ратных людей. Есть, скажем, этакий начинающий мамонт под три метра ростом с соответствующей его габаритам каменной дубиной. Наличествует и хрупкая мадам в полупрозрачном пеньюаре, вооруженная всего лишь парочкой финских ножиков. Но не огорчайтесь: нехватка у мамзели оружия вполне компенсируется скоростью, с которой она орудует своими кинжалами. К тому же мелкому люду всегда легче уходить от ударов недругов. Кстати, само увиливание от вражеских наездов здесь тоже сделано очень эффектно: плавный такой перекат куда-нибудь в сторону, что, кстати, довольно хорошо помогает от дистанционных спецударов, которых в Toh Shin Den наворочено почти без меры. Особенно красиво смотрятся серии тумаков кнутом или двуручником, разом уносящие у противника чуть ли не треть здоровья. Впрочем, приобретя некоторый опыт, всегда можно противопоставить этим лихим ударам либо блоки, либо те же перекаты. А от некоторых атак получается уходить даже в момент их осуществления (по крайней мере у нескольких профессионалов из нашей редакции это получалось).

В отличие от некоторых других мордобоев, в Toh Shin Den очень многое зависит от выбранного вами героя, благо боевые характеристики последних довольно сильно разнятся. Как показывает народный опыт, выгоднее всего ставить на девушку с кнутом (не путать с девушкой с веслом!) либо на китайца (или японца?..) с дли-и-инным таким

копьем. У первой очень неплохая скорость, да и кнут за счет длины вполне может потягаться с мечом (это вам не кинжал). Однако не буду славословить данный вид вооружения, лучше спою маленькую серенаду в честь копья, поскольку это действительно то, что доктор прописал! Судя по этой игрушке, человечество не придумало ничего эффективней, а если и придумало, то в игре его все равно нет. Так что в драке на расстоянии, если вы вооружены копьем, у вас нет достойных соперников. Особенно приятно подцепить противника на копье, покрутить его над головой и ласково, но с размаху опустить на твердый пол.

Очень красиво смотрится мужик с двуручным мечом. Одно плохо — медленно движется. Для любителей экзотики есть старикан с железными когтями вместо пальцев, к тому же умеющий прямо из воздуха лепить шаровые молнии. Впрочем, на этом достоинства деда кончаются: уж больно слабые у него удары.

Против всех ожиданий довольно неплохо дерется та самая девица с двумя кинжалами. Плюс — на нее просто приятно смотреть: и симпатична, и профессионалка высококлассная. Непонятно только, зачем волосы зеленкой красит. Хотя, что здесь задумываться — девчонка панкует. За счет скорости она ухитряется забить, например, того же тормоза с дубиной, так и не получив ни одной царапины.

Наконец, в Toh Shin Den есть прибамбас для особо ленивых: перед игрой можно влезть в меню, найти там строчку с красивой надписью Auto Defence и внести в нее еще две не менее красивые буковочки — On. Так и сделали? Поздравляю! Теперь ваш боец резко поумнеет и сможет самостоятельно защищаться, ежели вы ненароком отвлеклись. Кроме того, имеется возможность определить соотношение сил, скажем, увеличив вдвое продолжительность жизни противника. Или наоборот — кому что нравится. Для любителей долгих поединков приготовлена опция, позволяющая каждому бою длиться целых пять раундов. При желании разрешается “повесить” на четыре кнопки все четыре спецудара, правда, при этом перекатываться (уходить от ударов) будет ощутимо труднее. В общем, решать вам. Только учтите, что забить главного негодяя, который и на человека-то не очень похож, без перекатов довольно сложно.

Особого упоминания заслуживает великолепная графика Toh Shin Den. Персонажи передвигаются, не испытывая никаких рывков и прочих дерганий, поэтому выглядят вполне натурально. Умело сделаны перемещения камеры: все вовремя и со вкусом, так что вам не придется смотреть на очень уж крупный план разрубающего вас меча. Кстати, вид можно менять: при желании вы можете любоваться на мордобой сверху или издалека. Наконец, исключительно приятно смотрится местность, на которой разворачиваются поединки. Вариантов здесь множество: от милой картинки на фоне водопада до круглой площадки среди небоскребов — на паре из них установлены огромные экраны, до малейших тонкостей воспроизводящие весь бой.

Что здесь еще добавить? Что-нибудь дежурное типа: “играть в Toh Shin Den одно удовольствие” или “Toh Shin Den — мечта любого морталкомбатовца” — не хочется. Это и ежу ясно. Впрочем, почему только морталкобатовца? Полагаю, что от рецензируемой игрушки получат удовольствие даже какие-нибудь пацифисты. Правда, вряд ли кому об этом скажут. Но мы-то знаем...

— Антон Литвиненко

Игра:	**Toh Shin Den**
Производитель:	**Takara**
Рейтинги:	
графика:	95%
звук:	90%
сюжет:	отсутствует
общий рейтинг:	95%

Панки и вепри

Что поделать, но дело Mortal Kombat живет и побеждает, и мы, несчастные, вынуждены в поте лица знакомить вас с очередными новинками этого жанра. Просим любить и жаловать — Dragon Ball Z, дело умелых рук известной (в узких кругах) и любимой (кое-кем) компании Ban Dai. Виртуальные каратисты — ваш выход!

Казалось бы, сколько уже сотворено мордобоев, сколько зубов выбито во время подобных игр, сколько носов и ребер сломано, сколько "фаталити" реализовано, но — поди ж ты — жив курилка по имени Брюс Ли!

Очередная компьютерная разборка Dragon Ball Z отличается от стандартных мордобоев шикарной графикой и внушительным количеством героев — их 23 (!), которые, прошу это зарубить себе на носу, друг на друга совершенно не похожи. Плюс — учтите, что это не жалкие людишки неясной национальности, а настоящие китайцы-мутанты, история которых уходит в далекое прошлое и за давностью лет превратилась в легенду. Но пересказывать ее я не буду — сами, небось, прочтете. Там все просто, по-китайски. Или придумаете. Кому что по силам.

Сразу замечу, что в Dragon Ball Z можно играть вдвоем. Для этого нужно выбрать режим 1P VERSUS 2P, после чего отдать предпочтение тому или иному воину, которым будете далее командовать. Режим 1P VERSUS COM — это так называемый нормальный поединок, поединок против компьютера. На нем и остановимся, так как это сложнее, нежели крушить живого оппонента.

И вновь начинаем с банального выбора бойца, который будет окорачивать озлобленных мутантов: дело непростое, так как — не устану повторять — список очень велик, 23 человека. Поскольку имена молодцев нам неизвестны, ориентируйтесь, пожалуйста, на мое описание. Оно будет простым: естественно, нас устроит самый большой, самый крупногабаритный воин (раз большой — значит, сильный). Таких в "шорт-листе" немало.

Скажем, можно положить глаз на высоченного лопоухого здоровяка с бородкой-эспаньолкой. Парень носит синий плащ, а на голове имеет симпатичные маленькие рожки. Короче, чистый вепрь (вот, кстати, и имя придумали). Теперь оглядим противников. Лично мне нравится вон тот долговязый панк (по-другому и не назовешь: на голове фирменный ирокез, в ухе серьга). Ну, а каков он в деле?

Итак, вепрь против панка. Полем боя служит некое голубое пространство, причем безграничное, следовательно, если вы вдруг почувствовали, что продолжать поединок в лом, можете попробовать сделать ноги (хотя, как показывает опыт, убежать трудновато). Традиционно, каждый из бойцов обладает определенными коронными ударами. У кого-то это эффектные удары в "душу", кому-то милее обхватить ногами голову противника и со всей, извините, дури бить ею об пол.

Выполнено и другое ритуальное правило компьютерных мордобоев: каждый боец "на ты" с магией, ибо умеет изображать из себя Змея Горыныча, то есть плевать в соперника огнем. Естественно, у кого-то это получается лучше, у кого-то — хуже. Однако те, у кого проблемы с магией, обладают отличными бойцовскими качествами. Но и это еще не все. При нажатии некоей комбинации кнопок джойстика, происходит удивительная вещь, а именно: ваша волшебная энергия набирает максимальную мощь, что делает вас почти непобедимым. Но особенно "огненными пятнами" не увлекайтесь, потому как

закон сохранения энергии действует даже в играх: ничего не происходит из ничего. Растратив силушку на огонь, вы на время замрете на месте, что, понятно, делает вас весьма

уязвимым.

Но битием конечностями все не ограничивается, в Dragon Ball Z можно также... летать. Именно так! Поединок можно продолжать и в полете: поднявшись на определенную высоту, вы обрушиваете на оппонента огненные шары либо град специальных ударов. Но — опять же — увлекаться вредно: с большой высоты можно упасть и сильно разбиться. И если вы думаете, что противник даст вам спокойно парить соколом, то глубоко ошибаетесь. Имея достаточно опыта, он тут же изобразит из себя зенитную установку и попытается приземлить вас серией точных и мощных выстрелов собственными шаровыми молниями.

— Дмитрий Дмитриев

Игра: **Dragon Ball Z**	
Производитель: **Ban Dai**	
Рейтинги:	
графика:	100 %
звук:	100%
сюжет:	100%
общий рейтинг:	100%

Letters

Хвалите себя побольше!

Я вырос в Австралии, и только год назад наша семья возвратилась на родину (у родителей кончился контракт в Сиднее). Сейчас мне 17 лет и я студент Нижегородского университета, однако учеба не мешает мне заниматься любимым делом — играть. Говорю с гордостью: я игроман. Еще пять лет назад брат купил мне 8-битную приставку, так как ему не нравилось, что я играю на его IBM. А сейчас у меня полный набор — IBM (386-й), Sega Genesis, Game Gear, Super Nintendo.

Честно говоря, когда я впервые стал читать ваш журнал, мне он не понравился. Очень уж ветреная стилистика. Я располагаю большой коллекцией западных игровых изданий (Sega Pro, Electronic Games), поэтому есть с чем сравнивать. Мне кажется, игроману нужны и веселенькие, и описательные статьи. Да еще побольше картинок из игр. Кроме того, необходимы конкурсы. Здорово, когда в журнале есть веселые плакаты (как в зарубежных изданиях).

В общем, если можете, измените стилистику и хвалите себя побольше! И всеми путями прививайте читателям мысль о том, что это их родной, специально для них издаваемый журнал, журнал тинейджеров и игроманов.

Удачи вам. Верю, вы будете профи!

Игорь Буряков, Нижний Новгород

Редактор. Между прочим (безо всяких смешков и подколок с моей, нагло-редакторской стороны) письмо очень любопытное, так как отражает точку зрения как бы западного человека. Нашего и в то же время западного. Чего только стоит совет хвалить себя. Но мы вроде бы уже ответили на подобные призывы и просьбы (смотрите обращение “К читателям” в 4-м номере): мы ценим любое мнение, но при всем том хотим иметь собственное лицо. Желательно, чтобы оно в первую очередь было умным, а смазливость — в виде веселых постеров и обилия картинок — сама придет. Нарастет. Были бы кости. Был бы хребет. Были бы извилины в голове. И второе, насчет тинейджеров. Опять вынуждены повторяться: мы хотим, чтобы нас читали ВСЕ. Подростки это здорово, но на них свет клином не сошелся. Как бы мы их ни любили.

А теперь займусь похвальбой: мы хорошие, мы умные, мы самые красивые, мы такие-сякие... Не, что-то не получается. Впрочем, вы про нас и так все знаете, чего выпендриваться-то.

Большая часть игр — лабуда

Привет, крутой журнал! Но у вас нет ничего о новых разработках компьютеров, а также очень узкий диапазон обозреваемых игр для ПК и приставок.

Где, я вас спрашиваю, Amiga? На ней есть такие игры, о которых IBM может только мечтать. Где 3DO’шные творения? Где CD-i? Где Jaguar? Одни только “Сеги” — просто, Mega, Saturn. Не много ли?

Наконец, львиную долю площади журнала урвала PC, причем большая часть этих игр — лабуда! Да, кстати, у вас в каждом номере многополосные описания DOOM 2 — вам что, самое главное объем журнала набрать? Если так, то тогда просто меняйте обложки, а все остальное оставляйте так же, как в предыдущем выпуске.

Вот, например, у меня дома стоит 3DO, а что к ней есть или хотя бы выходит — я хотел бы узнавать из вашего журнала, а то заполонили все “Сегами” и “Писишками”, и ни 3DO, ни Amiga никак не пробиться через эту стену МЕТАЛЛОЛОМА. Именно так — металлолома.

А так, ничего не скажу: журнал хороший. Покруче всякой иной совковой литры.

Buddy, Пушкино (Московская обл.)

Редактор. Наглый ты, Buddy, мужик, вот что я тебе скажу. Хоть и крутой, как мы. Хоть и почти земляк. Мы, конечно, тоже наглые, но до тебя нам еще расти и расти. Гадами будем.

Я тебе че еще скажу-то: ты прав — Amiga мы кинули и с твоей любимой

Letters

Letters

3DO пока непротык, но CD-i-то была, и 3DO была (1-й нумер открой, а?), и про “Ягуара” в 4-м речугу небольшую толканули. Да и насчет “узкого диапазона” ты зря, мужик: у нас помимо нелюбимых тобою “Сег” еще Sony PS имеется, Nintendo, Kenga (любишь “Кенгу”-то?), Sega CD...

А PC мы любим, это ты точно подметил, и полосы им лучшие выделяем, и много — чтоб оттянулись. Ну а че? Ты вот кайф ловишь от 3DO (класс приставочка), а мы от IBM (нештяк компутер). А игры для PC — лабуда. Точно. Все, как одна. И че мы про них пишем?.. Сам компьютер, хоть и голый металлолом, ничего себе, мы его уважаем, а игр хороших нет. И DOOM 2 — гадость порядочная (хит-парад наш о том же свидетельствует: игруха из “топа” не выходит, но что в том “топе” хорошего? Так, баловство одно). Но других-то нет, другие-то хуже, а до Amiga мы никак не доберемся, вот и приходится все DOOM’ать и DOOM’ать.

А про обложку это ты здорово. Че напрягаться? Меняем обложку — и полный абзац. Здорово придумал.

А вообще, ты нормальное письмо написал, хорошее, покруче всех остальных писем, что мы получаем. И мужик ты, верно, хороший. Пиши еще, а?

Сообщайте о ценах!

Letters

Журнал ваш очень красивый, в нем печатаются с красочными оформлением и правилами пользования (а также с секретными кодами) игры. Есть еще реклама компьютерных аксессуаров, вы уделяете много внимания новейшим компьютерным разработкам и т.д. Говорить можно долго и хорошо. Но мне хотелось бы одного — чтобы вы сообщали о ценах на каждую игрушку.

Антон Панкратов, Холмск (Сахалинская обл.)

Редактор. Антон, дорогой, очень вам признательны за коротенький и милый рассказ о нас, но вот про цены — это вы что-то не додумали. У нас в Москве цены одни, в Питере — другие, в Ростове-на-Дону — третьи, а у вас на Сахалине они и вовсе... сахалинские, наверное, с надбавкой за отрыв от материка. В каждой географической точке России сидят свои купцы, которые вольны заломить, что им в голову взбредет. Какие вас цены интересуют? Московские (других все равно не знаем)? Но зачем они вам? А потом — есть цены пиратские, есть цены фирменные. Разброс велик...

Вместе с тем вопрос с ценами, конечно, интересный. Когда-нибудь мы, как цивилизованный журнал, будем их указывать. Это очевидно, но сейчас?.. В общем, советую вам внимательно прочитать материалы этого номера под рубрикой “Я сказал!”. Там есть другая часть ответа (помимо моей) на ваш вопрос-пожелание.

“Вжик его бензопилой...”

Меня очень радует ваш журнал (что-то мы себя захвалили — устами читателей, конечно. — **Ред.**). Я так понял, что почти все, кто его делает, тащатся от DOOM’а. Это ништяк. Себя я тоже отношу к ярым поклонникам сего шедевра. Помню, где-то в начале 1994-го для меня не существовало ни одной игрушки кроме него. Тогда-то и пришли мне в голову стихи, с которыми хочу вас познакомить (а может, и не стихи это... в общем, определите сами). Живу я вообще-то в Сургуте, а в Москву попал случайно, в армию сюда призвали. Но даже здесь, будучи “защитником Отечества”, я стараюсь не разлучаться с игрушками, и Games Magazine помогает мне разобраться в этом бурном потоке... Жду не дождусь появления Quake, буду до Imp’ов рад, если увижу свое “творение” на страницах журнала (все не обещаю, но малек, в виде отрывков, можно и нужно. — **Ред.**)...

* * *

Уповаешь лишь на то ты,
Что не кончатся патроны,
И рукою твердой мышку
Не устанешь ты крутить.

Тут возможностей немало
Выжить, если ты не тормоз.
Успевай — дави на кнопки
И башкой своей верти.

Против монстров-супостатов
Нету лучше автомата,
Чем тяжелая бандура
Под названьем Би-Эф-Джи.

Этой штукой как шарахнешь —
Разлетаются в кусочки
Не один, а сразу куча
Адских выродков вблизи.

Ну, а кончились патроны,
Что же, сразу на колени?
Ни фига, скажу я прямо,
Есть еще бензопила!

Монстр стоит к тебе спиною,
Позабудь сейчас о чести
И с хорошего разбега —
Вжик его бензопилой!

* * *

Но не думай, что все монстры
Убиваются так просто,
Существует Cyberdemon —
Козлоногий робозверь.

* * *

Возликуй, я разрешаю
Заорать, как древний викинг.
Ведь какого гада кончил!
Знать, победа уж близка!

* * *

Максимальный ж сатисфэкшн
Ты получишь, обладая
Тачкой скоростной на базе
Pentium 100 мегагерц.

* * *

Отделившись от ватаги,
Монстр ближайший с диким воплем,
Кости и шипы ломая,
По ступенькам вниз летит...

Ринат Айтмухаметов, Москва

Редактор. Жаль не могу привести все симпатичное творение Рината — целая поэма получилась, а журнал не резиновый, — но самые "вкусные" кусочки постарался выбрать. Вообще-то, если мне не изменяет интуиция (или память?) это что-то среднее между русским раешным стихом (под лубочными картинками писали) и слогом... гм-м... древнегреческого эпического письма ("Илиада"). А в общем, очень мило. И размер любопытен, и тема почти родная, DOOM'овская... Спасибо, Ринат. Мы в редакции хорошо оттянулись. Надеюсь, что и читатели немного развлекутся.

Я мечтаю...

Привет! Это снова я. Пишу вам потому, что нечего делать (действительно нечего!). И писать тоже нечего...

Вы объявили конкурс на лучшую рецензию, но на IBM PC я играл только в Lemmings, "Поле чудес" и Golden Axe. И ни одной не прошел. Так что о призах мне придется забыть. И я честно пытаюсь это сделать, но каждый вечер, когда беру в руки Games Magazine, начинаю мечтать. И мечтаю, мечтаю... Мечтаю я о призах, конечно. А если очень крупно повезет, то и об IBM.

Ваш журнал не дает мне покоя, и если удается выкроить минутку для отдыха, то отдыхаю я не с Twix'ом, а с "МИ". Собрав все свои средства, я скопил на последний номер журнала. И еще на этот конверт...

Сережа Литовченко, Москва

Редактор. Спасибо, Сережа, за добрые слова и за то, что ты есть, за то, что ты такой. Какой? Наверное, очень хороший. И добрый. И мечты у тебя правильные — наши, компьютерные мечты. Мечтай! Когда-нибудь (кто знает, может, очень скоро) все обязательно сбудется. Только... делать-то тебе почему нечего? У меня вот такой расслабухи не бывает, равняйся на меня. Когда делать нечего — такая тоска...

Стоит заDOOMаться!

Hi everyone! Я хочу вам сказать, что ваша затея с журналом — это не только интересно, полезно и красиво, это просто классно! Думаю, что ваш magazine обретет очень большую популярность, если вы будете продолжать в том же духе (у нас сегодня настоящий бенефис, даже стыдно, ни одного слова критики! — **Ред.**). Всем моим друзьям, читавшим "МИ", он понравился, многие (в том числе я), возможно, станут вашими подписчиками.

Я считаю, что "МИ" — один из первых российских PC magazines мирового уровня (у меня уши уже покраснели от смущения! как красиво излагает! — **Ред.**). Мне кажется, что я не без основания

Letters

это говорю: у меня есть возможность сравнивать ваш журнал с некоторыми европейскими (например, с английскими). Понимаю, что вам сейчас приходится нелегко, но, думается, вам могут пригодиться некоторые советы (я провел анализ, сравнив 2-й и 3-й номера “МИ” с PC Gamer, CD-ROM Today, PC Power etc.).

1. Мне кажется, нужно увеличить объем раздела, посвященного PC Games, так как любителей игр для PC значительно больше, чем пользователей приставок (а вот Buddy — см. выше — так не считает; не знаю, кого и слушать. — **Ред.**).

2. На мой взгляд, не помешала бы рубрика “Q&A” — ответы на вопросы читателей.

3. Мне кажется, четыре статьи по DOOM’у в одном номере — многовато. Стоит заDOOMаться (что, опять наезд на любимый DOOM? Не позволю! — **Ред.**).

4. Многие популярные журналы помещают фотографии своих авторов в начале issue или рядом со статьями. Почему бы не перенять? Страна должна знать своих героев!

5. Приведите в порядок систему рейтингов — либо проценты, либо кофейники (да это чайники! не узнал! — **Ред.**), что-то одно.

6. Вы заявили (в редакционном sorry), что не рассматриваете бета-версии программ, а зря! Никакие английские PC magazines не чураются это делать!

7. И последнее. “Нота протеста”! В N 2 я, читая описание игрушки Transport Tycoon (Иван Киселев), с возмущением обнаружил два вопиющих ляпа, надувающих наивных читателей (ну вот, начинается! — **Ред.**):

— Иван пишет, что в TT есть только музыка и *нет никаких эффектов*. Полагаю, что эффектов не было только с вашей картой, так как у меня они не просто были (и есть), но и очень оживляли (и продолжают оживлять) игрушку. Да и музыка там далеко не посредственная (оговорюсь, что мой звук — Gravis UltraSound-1024k — возможно, не худший вариант);

— В игре *присутствуют* расценки на мосты (написано, что их нет), и хотя нет цен на дороги, если покажется дорого, их можно убрать, вернув себе деньги;

— Мне кажется, что рейтинг игры немного занижен — по звуку и “общий”; в остальном все OK, много полезной и интересной info по TT, даже нашел что-то новое, хотя проиграл в нее месяца два и добрался до 21-го века.

Арсений Арефьев, Москва

Редактор. Я уже сказал, но не грех и повторить: у нас нынче бенефис. Вот и Арсений сравнивает нас с европейскими изданиями, то есть, пардон, не просто сравнивает и не с какой-то там старушкой Европой, поднимай выше, он говорит, что мы достигли “мирового уровня”. Очень лестно. Прекрасно знаем, что это не так, но все равно душу греет. Ибо Арсений открыл нам горизонт, так сказать, показал свет в конце туннеля. Спасибо, Арсений, тронуты.

И насчет всего остального, то есть о последующих “наездах” на нас, “журнал мирового уровня”. Конечно, вознесясь на такие высоты, могу теперь смело заявлять что-нибудь типа: вас здесь, Арсений, не стояло, да и как вы смеете... Но ведь прав наш читатель, почти во всем прав. Во-первых, упомянутый им Иван, конечно же, дал маху. Во-вторых, мы теперь и бета-версии привечаем, и даже альфа- (вспомните о WarCraft 2 в прошлом номере). Погорячились, стало быть. С кем не бывает. В-третьих, чайники стали, наконец, процентами! В-четвертых, о фотографиях — обещаем заDOOMаться. В-пятых, много DOOM’а, мало DOOM’а — дело вкуса. Может, у нас он испорченный? Или это наша слабость? Пусть у нас будут маленькие слабости, яволь? Далее, о письмах и ответах. Именно этим я сейчас и занимаюсь. И последнее, об увеличении объема раздела PC. А вот наш приятель Buddy так не считает. Короче говоря, надо с Buddy посоветоваться...

Letters

Игры предоставлены компанией GameLand

Змей Горыныч входит в пике

Если помните, в прошлый раз мы пробежались легким галопом лишь по двум эпизодам игры. Однако потом, подумав, решили, что обрывать повествование на самом интересном месте — просто бесчеловечно. Так что нынче спешим поделиться с вами новыми, ранее не обнаруженными особенностями Panzer Dragoon.

Игрушка Panzer Dragoon, которой в 3-м номере "МИ" было пропето почти рекордное количество дифирамбов, настолько пришлась по душе браткам из нашей редакции, что пришлось срочно закупать дополнительную партию игровых станций и телевизоров. Специально для драконавтов. Ибо Змей Горыныч вошел в пике. И результат не заставил себя ждать: буквально на днях один из лидеров недавно возникшего Общества поклонников этого гамеза, большой знаток ежового фольклора dr. Х.Ежиков-Психоделический ухитрился-таки пройти PD до конца. Этому знаменательному событию и посвящается данная публикация. Ее можно было бы назвать солюшеном, пособием по прохождению, если бы не некая легковесность изложения. А потом, господа, какой здесь может быть солюшен? Это же не квест. Здесь, как в DOOM'е, винтовочку (птурсик, гранатометик, огнеметик) в руки и...

Нюансы

Прежде всего, упомянем о супероружии. Как выяснилось, дракон умеет не только летать и прикрывать при этом хозяина, но и стрелять! Причем занимается этим весьма искусно: нажмешь на кнопку, подержишь — прицел закрутится, и горе тому, кто в это перекрестие попадет: он будет помечен, и когда вам надоест держать кнопку, обязательно отведает голубого драконьего пламени. Вполне возможно, что тут не обошлось без магии: ни один из залпов дракоши мимо не пройдет, да и для врагов они гораздо опаснее, нежели обычные выстрелы.

Далее ненароком обнаружилось, что неприятелей стоит убивать не только из самообороны или садистских побуждений. Оказывается, если уничтожить более восьмидесяти процентов негодяев одного уровня, то можно получить еще один кредит, что здорово повысит ваши шансы дойти до конца. А если оставлять в живых лишь одного из каждых десяти врагов (речь о 90%), то умная программа добавит вам целых два кредита!

После обнаружения описанной парочки бонусов второй уровень, который поначалу считался непробиваемым, бесславно пал. Но...

следующие этапы оказались и вовсе убойными. Не говоря уж про их боссов...

Третий уровень

Обстановка третьего уровня явно свидетельствует о том, что авторы игры в момент его создания ударились в мрачнейшее декадентство. Так, если первые два этапа выглядят более-менее жизнерадостно, то здесь каждый пиксель буквально пропитан жутью и тяжкими предчувствиями гражданской войны: вы летите над выжженной, без единого

признака жизни землей, а первый встречный противник оказывается до судорог похожим на босса только что пройденного стартового уровня, что поначалу слегка ужасает. Но не позволяйте себе терять голову: несмотря на устрашающий "фасад", новый враг намного уязвимее былого.

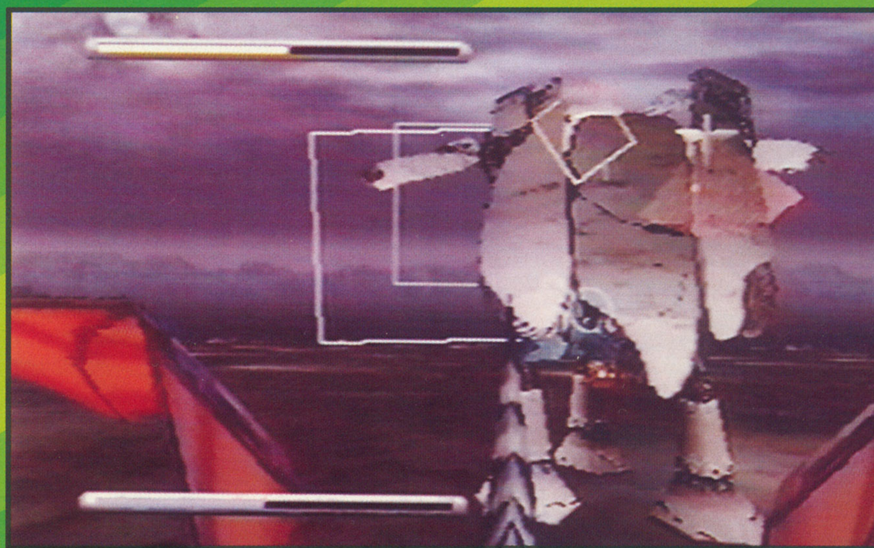
Кстати, здесь лучше пользоваться не супероружием, а "эффектом пулемета". Очень полезная идея — кнопок-то на джойстике шесть, и стрелять можно сразу тремя, что быстрее и эффективней. Правда, у этой методы есть ощутимый недостаток — уж больно быстро устают пальцы. Но не огорчайтесь, против второго такого же корабля-дирижабля даже пулемет не поможет, ибо... летающая крепость врежется в скалу раньше, чем наш доблестный всадник успеет его изничтожить.

На этом уровне вас ждет еще несколько неприятных сюрпризов. Чего только стоит, к примеру, круглая площадочка среди скал, в центре которой стоит штук этак много огнеметов. И заметьте, вам нужно не просто мимо промчаться, а аккуратно облететь площадку по кругу... На самом деле, это еще цветочки. Коронный аттракцион этапа — это, бесспорно, босс.

Поначалу он выглядит как взбесившийся гигантский вентилятор, задавшийся целью мелко искромсать дракона вместе со всадником в добротный фарш. Образумить его довольно просто, благо уничтожается "вентилятор" без труда. Другое дело, что подбитый босс оказывается до странности живучим и, упорно не желая умирать, плавно превращается во что-то напоминающее то ли бронированного слона, то ли плохую видеозапись кошмарного сна после чтения Лавкравта. Материализовавшийся плод больного воображения мечется по экрану, подпрыгивая выше дракона, и стреляет чем-то жутким и кассетным, так как "это" распадается затем еще на три снаряда. Пытаться завалить его обычными средствами даже и не стоит — могучую броню пробьет разве что супероружие. Дождитесь, пока у босса кончится жизнь и от него вновь отлетит "вентилятор", точнее, его верхняя часть, и добейте оставшиеся осколки. Стрелять кроме вас больше будет некому...

Затем телевизор изобразит красивый, но несколько грустноватый мультяшник про то, с каким трудом удается вашему

доблестному дракону уворачиваться от четверки истребителей, чем-то похожих на корабли из "Звездных войн". Уходя от них,



дракон залетит в огромную пещеру... и тут, как вы, наверное, уже догадались, начнется следующий, четвертый этап.

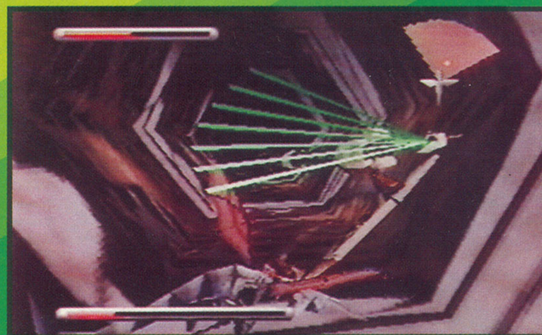
Четвертый уровень

Не могу удержаться от комплиментов графике этого уровня: потрясающая, наитрехмернейшая, всем трехмерностям трехмерность! Куда уж там DOOM'у (интересно, останусь ли жив после этих слов?)! Коварство противника под стать таланту художников-создателей Panzer Dragoon — и пусть вас не смущает то обстоятельство, что нападать он может только с двух сторон: машины убийства не иначе как понабрались искусственного интеллекта и теперь жарят во всю ивановскую. Больше всего остерегайтесь тех, что стреляют зелеными лучами — убийственная штука, проверено неоднократно. А вот красных лучей можно почти не бояться: это всего-навсего прицел. Делов-то — успеть выстрелить раньше противника.

Босс четвертого уровня — это что-то. Поначалу он спокойно лежит себе на полу, не иначе как прикидываясь праздным отдыхающим, но если над ним пролететь, он просыпается и начинает звереть. Надо сказать, это у него хорошо получается. К тому же в его распоряжении полным-полно самого разнообразного оружия, включая упомянутые зеленые лучи (они у него еще и самонаводящиеся). Мало того, он еще умеет швыряться своими клешнями (по-другому это подобие конечностей назвать нельзя), которые при попадании отнимают чуть ли не треть жизни. Убить его — дело тоже не сиюминутное: сначала надо уничтожить обе клешни, а уж потом все остальное.

Пятый уровень

... После тесных подземных лабиринтов выбраться на свежий воздух, тем более воспарить на высоте нескольких километров над ласкающим взгляд зеленым лесочком — святое дело. Единственное, что мешает, — толпы врагов, жаждущих и дракона, и всадника на этот лес принудительно посадить. Не проходит и секунды, чтобы кто-нибудь не долбанул в вас из пушки или лазером не подрезал. Снаряды, похожие на шарики с иглами, только более смертоносные, буквально на каждом шагу. Вокруг, будто так и положено,



снуют “дирижабли” (такие же, как в конце первого уровня), истребители... Одним словом, полный дискомфорт.

Босс, как обычно, затмевает своей злобностью всех остальных. Жуткий, размером с неплохую скалу, он имеет обыкновение салютовать смертоносными залпами из нескольких десятков огненных шаров. Прежде чем наказать его, уничтожьте пару летающих крейсеров охраны, а затем принимайтесь за три крутящихся платформы, из которых, собственно, и летит все это изобилие огненных шаров. Но это еще не все: потом летающая скала слегка наклонится, открыв новое, еще более мощное оружие, и достаточно дважды попасть под мощный ракетный удар, как придется начинать уровень заново...

Шестой уровень

Конечно, чудеса на свете бывают крайне редко, но если вам-таки удалось уцелеть на пятом рубеже, попытайтесь применить весь накопленный опыт на шестом, предпоследнем этапе. Перед стартом вы увидите, какая участь постигла ваших прежних противников: похоже, они были добиты оставшимися, более свирепыми и сильными монстрами, так как не оправдали надежд главных злыдней PD. Уверяю, эти отвратительные, чем-то похожие на скорпионов твари (равно как и необычайно живописные ландшафты) еще долго будут заставлять вас вздрагивать во сне, независимо от того, удастся ли вам пройти этот уровень или нет.

Седьмой уровень

На седьмом, последнем уровне вас встретит единственный монстр, который сюда, скорее всего, перебрался из предыдущего этапа (там он отсутствовал, да и не до него было — от “скорпионов” бы отделаться). Внешне он чем-то напоминает выросшего раз этак в двадцать пять дракона второго уровня с невероятно удлинившимся хвостом. Соответственно, и дерется он безжалостнее, и уничтожить его стало на порядок сложнее. Помимо традиционных самонаводящихся снарядов вражеский дракоша прикупил где-то супероружие, до безобразия убойное: вовремя не увернетесь — сушите весла. Кроме того, не стоит особо разглядывать его хвост — он им владеет в совершенстве, жизнь вашу обнулит в момент, буквально в несколько шлепков. В общем, двигайтесь энергичнее и не зевайте, супероружию остывать не давайте. Немного мучений (или много — как повезет), и у вас все получится...

Наконец-то все враги раздавлены. Впереди — последняя крепость, последний оплот зла, куда и несет измученный дракон своего усталого седока.

...Странное голубое сияние охватывает всадника, плавно перенося потрясенного воина со спины дракона на землю; Горыныч летит дальше и скрывается во тьме лабиринта, откуда мгновением позже вырывается яркое голубое пламя, сметающее все на своем пути. Волна слепящего огня докатывается и до человека...

Придя в себя, он увидел, что лежит посреди пустыни. И ничего, что напоминало бы о Цитадели Зла. Лишь рядом, на песке — огромные следы драконьих лап.

...Да еще дым из джойстика.

— Антон Литвиненко

Игра:
Panzer Dragoon
Производитель:
Sega Enterprises

Рейтинги:

графика:	90%
звук:	95%
сюжет:	90%
общий рейтинг:	90%

Победный мяч, или Футбол на Saturn'е

На мой взгляд, главное достоинство футбольного симулятора Victory Goal, выпущенного не так давно в стране Восходящего солнца, состоит в четырех словах: это по-настоящему трехмерный футбол. Трехмерный — это значит, что мяч похож на мяч, а не на летающую тарелку, раскрашенную под такси. Трехмерный — это почти настоящие, во всей своей объемной красе футболисты, отрисованные в режиме реального времени. Вы можете посмотреть на них с любой стороны и, что довольно забавно,

приблизить или удалить точку зрения. При этом фигуры не просто масштабируются, с приближением камеры они приобретают большую детальность. Ну, а при максимальном приближении у играющего и вовсе возникает чувство присутствия. Кажется, будто ты сам обыгрываешь защитника, выходишь на ударную позицию и бьешь! Отчаянный бросок голкипера в верхний угол ворот! Но тщетно: мяч влетает в "девятку"! Го-о-о-ол!!!

Кажется, что понурившие головы защитники соперника приросли к штрафной. Некоторые из них, упав на газон, в отчаянии колотят руками по земле. На электронном табло прокручивается забавный ролик, и стадионный диктор вам в похвалу сообщает что-то типа "Nice play" (хорошая игра). Ваш маленький подвиг (забитый гол) кинокамеры показывают в замедленном повторе с трех точек (со спины атакующего игрока, с правой от него стороны и из-за ворот). На экране появляется фотография именинника вместе с написанной по-японски фамилией. Стоп, почему по-японски? На каком экране? Как я мог видеть повтор, ведь я же?.. Ах, да! Я играю в футбол на Sega Saturn, а не на стадионе "Юных пионеров"...

"Ну, друг, похоже, ты привираешь. Чтобы все было так замечательно? Не может того быть", — скажет фанат футбола и "Сеги". И, наверное, будет прав, потому что в Victory Goal забить мяч так легко вряд ли получится. Защитники команды, управляемой компьютером, буквально, приклеиваются к каждому атакующему сопернику. Они бесстрашно вступают в единоборства, стелются в подкатах (конечно, что им, электронным, будет!). Наконец, за их спинами, на последнем рубеже, в рамке ворот, очень уверено играет вратарь. Кажется, что он вообще никогда не пропускает "пенок". В верховых единоборствах за мяч мои подопечные так ни разу и не смогли переиграть голкипера, выступающего за недружественную Sega Saturn. Подобной потрясающей игре на выходах позавидовал бы даже лучший вратарь мира Мишель Прюдом.

Одним словом, без тактически грамотной игры вам не удастся не то что победить, а даже гол забить. Скажем, вам ни за что не быть победителем, играя следующим — как в жизни — образом. Ваш вратарь выбивает мяч к центру поля. Там его подхватывает игрок и, ловко лавируя между защитниками соперника, пробежав чуть ли не полполя, забивает очередной гол. Не надейтесь! В Victory Goal вы в лучшем случае сможете обыграть одного-двух футболистов. Но третий отберет-таки у вас мяч и положит начало быстрой контратаке.

Полагаю, теперь всем ясно, что в Victory Goal первостепенна умная игра в пас. Но чтобы умно играть, надо определиться со стратегией. Вариантов предостаточно, выбор — дело вашего вкуса. Можно использовать так называемую стратегию NORMAL, когда ваши игроки будут уделять одинаковое внимание и обороне, и атаке. Далее, можно

играть, уйдя всей командой в глухую защиту (стратегия DEFEND), однако это почти никогда не позволит вам забить свой гол. В Victory Goal есть и стратегия ATAC — почти все игроки рвутся забить мяч в ворота соперника (как правило, это чревато...). Наконец, существует игра на контратаках (COUNTER) — самая эффективная футбольная стратегия. Отряжая большое число футболистов в

защиту, вы вместе с тем имеете возможность постоянно терзать оборону соперника опасными выпадами.

Чтобы ваши честолюбивые замыслы воплотились в жизнь, Victory Goal предлагает массу тактических схем действий игроков

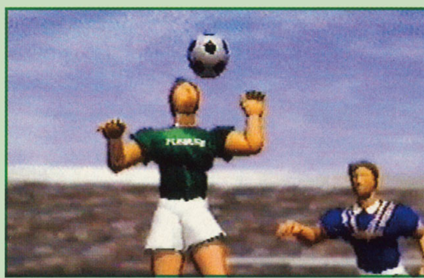
на поле. Во-первых, обороняться можно не только с помощью свободного защитника, либеро, но и в линию, при любой расстановке игроков середины поля и атаки. Во-вторых, вам представится возможность играть с тремя либо двумя нападающими, с пятью полузащитниками, с тремя игроками обороны. И все это во всех мыслимых сочетаниях и с явным атакующим креном. В этом, наверное, сказалось вечное самурайское желание победы. (Кстати, этим же "грешит" и регламент реального японского чемпионата. В нем не может быть ничьих.)

Все тренерские установки, естест-

венно, можно корректировать в ходе матча, равно как и проводить две дозволенные замены.

Но хватит теории, скорее, скорее на поле! Стадион гудит в ожидании интереснейшего матча. Свисток судьи просто взрывает болельщиков. С трибуны несутся песни, дружные речевки в поддержку любимой команды. Зрители очень живо реагируют на все происходящее на поле. В случае нарушения вас "одарят" осуждающим свистом. Каждый упущенный голевой момент будет сопровождаться горьким вздохом разочарования. Гол — оглушительным ревом и новой порцией гимнов.

И ведь есть за что болеть! Вашими руками и "мозгами" процессора на поле создаются маленькие футбольные шедевры. Так, в Victory Goal просто великолепно реализована игра в пас. Можно делать передачи практически с любого расстояния. Можно давать мяч партнеру на ход, откидывать пяткой, сбрасывать под удар головой. И самое поразительное, можно сделать нацеленный навес в штрафную или совершить фланговый прострел. Конечно, не все передачи выполняются идеально точно. Частенько приходится с



трудом доставать не слишком умелый пас или наблюдать, как передачи вместо вашего игрока "находят" защитника соперника.

...Вот нападающий получает мяч на линии штрафной, молниеносно разворачивается (это, впрочем, зависит только от вашего умения) и неотразимо бьет в дальний от вратаря угол.

...Кажется, что вашему левому крайнему уже ни за что не достать эту навесную передачу. Но вы нажимаете "удар", и он, прыгнув "рыбкой", головой вколачивает мяч в сетку чужих ворота.

...Мяч пролетает на уровне груди вашего игрока, малейшее нажатие на кнопку, и футболист в фантастическом по красоте ударе ножницами (ноги идеально параллельны земле!) забивает еще один гол.

Увы, действия защиты не столь красивы и несколько однообразны. По сути главное и практически единственное оружие защитников — уже упомянутые подкаты. Но зато как здорово, как натурально они выполняются! Остается лишь пожалеть нападающих противной стороны, так же жизненно падающих на газон после удачно проведенного подката. И никакие красные или желтые карточки за атаку сзади не могут убедить меня отказаться от использования этого эффективнейшего приема. Даже несмотря на то, что при наличии достаточной ловкости можно сыграть на опережение или красиво отбить направленную по воздуху передачу.

Нельзя не сказать и про прекрасный сервис Victory Goal. Например, во время матча у вас есть возможность использовать... радар. Это схема игрового поля, на которой движущимися точками разного цвета указано положение футболистов обеих команд и игрока, владеющего мячом. После каждого матча вам представят подробный статистический отчет. Бегущая строка покажет, как сыграли в этом туре другие команды. Затем вы сможете посмотреть таблицу розыгрыша чемпионата. Кажется, в ней есть все: от числа игр и места, занимаемого командой, до разницы мячей и процента набранных очков. Наконец, можно получить подробную информацию о вашей собственной команде: сюда входят число проведенных каждым футболистом игр, количество забитых мячей и предупреждений и даже число ударов по воротам. Кстати, игрок, получивший красную карточку, или, набравший четное число желтых, пропускает следующий матч. Все как в жизни!

Впечатляет и количество режимов игры. Вы можете провести товарищескую встречу (вы против компьютера или компьютер против себя самого). Можно принять участие в чемпионате, причем как без ничьих, так и с ними. Также вам доступно проведение турнира плей офф и матча всех звезд. Есть и еще один, довольно экзотический режим игры — турнир по пробитию пенальти, в котором участвуют опять же звезды лиги.

Короче говоря, лично я после знакомства с этой игрушкой нахожусь в некотором затруднении, ибо не знаю, что лучше — сходить на очередной тур чемпионата России по футболу или лишние три часа погонять мяч в Victory Goal. Кто бы мне разъяснил?..

— Дмитрий Яковлев

Название игры:
Victory Goal
Название приставки:
Sega Saturn

Рейтинги:

графика:	95%
звук:	85%
сюжет:	75%
общий рейтинг:	90%

Мистерии Myst'a:

это не больше, чем сюр...

Прежде чем приступить к обзору игрушки, должен сделать следующее эпохальное заявление, обращенное в первую очередь к создателям приставки Sega Saturn: верной дорогой идете, господа хорошие! Если не свернете, то, глядишь, очень скоро ваше изделие обставит на корпус (например, minitower) мечту всех игроманов — пижонский писюк. А все почему? А все потому, что на Saturn'е выходят игрушки, о которых писюкам только мечтать приходится, — скажем, Panzer Dragoon, хваля который мы уже успели набить на языке мозоли. А теперь вот и восхитительный Myst. Правда, история последнего уходит корнями в ПК, но это лишь подчеркивает, что ничто писишное не является догмой и в любой момент может быть... улучшено.

Итак, уважаемые квестоманы, вам не остается ничего иного, как слиться в экстазе, узнав, что фирма Sunsoft выдала на-гора сидюк с милым названием Myst. Да-да, я обращаюсь именно к любителям квестов, игрушек умных и заставляющих шевелить извилинами. Поклонники "комбатов" и прочие приверженцы спинномозговых виртуальных действ могут пока отдохнуть и смело пропустить эти страницы.

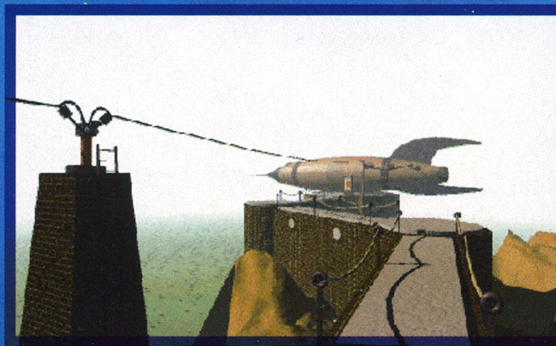
Надо признать, что идея с реализацией на Saturn'е лучшего PC-квеста — очень удачна: как ни хорош тот же Panzer Dragoon, но летать рано или поздно все-таки надоедает, а уж когда родной Panzer полностью пройден, желание размяться на чем-нибудь не менее красивом, но более интеллектуальном становится идеей-фикс.

Абсолютно точно, за несколько часов или даже дней пройти эту гениальную игру вам не удастся, каким бы мастером по квестам вы ни были. Myst не похож ни на одно из классических компьютерных действ этого жанра (например, Space Quest или Kyrandia). Здесь все иное — начиная с интерфейса и заканчивая, скажем, нестандартной точкой зрения — вы видите мир Myst'a глазами героя, что в квестах встречается довольно редко. Освоить управление игрушкой очень просто, благо кроме курсора другого ничего и нет — ни волшебных штучек, ни хотя бы самого захудалого меча или кинжала. Единственное оружие играющего — его собственные извилины, но уж их-то надо включать на полную катушку!

Метод сюр-погружения

Общение с живыми существами в Myst сведено к минимуму: разве что иногда удается послушать невнятные бормотания братьев (это герои игры, и о них — чуть ниже). Непривычно и то, что под рукой нет никакого рюкзачка, в который можно было бы складывать все сделанные по игровой дороге находки (традиции жанра нарушены и в этом).

Но это цветочки. Помимо отказа от старых утилитарных квест-привычек, вам придется довольно серьезно задуматься на предмет того, что есть реальность, ибо проверено: в Myst при всем желании просто играть — нельзя. Приходится либо плавно погружаться в мир странно-алогичных, но таких пластичных и достоверных островов, либо напрочь отказаться от попыток совершить в игре хоть что-нибудь разумное. Если вы выберите второе "либо", мне вас искренне жаль: столько удовольствия не удастся получить! Правда, при сюр-погружении в мир Myst'a возможны побочные эффекты, так что не стоит играть весь



день (и уж тем паче ночь) напролет. Уже после четырех-пяти часов хождения по Myst'у лично я, открывая на звонок дверь собственного жилища, совершенно непроизвольно вслушивался, не повернулся ли при этом соседний дом, показывая мне очередной код...

И это все о чем?

Действительно, не пора ли нам просветиться по поводу сюжета игры? А он, должен вам сказать, поначалу весьма медлителен и ненавязчив. Итак, представьте себе, что вам захотелось прочитать непонятно откуда взявшуюся инкунабулу — древнюю книгу (понимаю, что желание очень странное, особенно если вы ничего кроме букваря так и не удосужились прочитать, но уж попробуйте задействовать свое воображение). Вчитываясь в описания странных островов, из которых, собственно, и состоит эта книга, вы плавно, ничего не замечая, погружаетесь в... туман, выбраться из которого нет никакой возможности. Впрочем, вскоре туман рассеивается, и вы вдруг понимаете, что окрест нет ничего знакомого, родная и уютная квартира провалилась в тартарары, а вы стоите на мрачном, покрытом мглой острове.

Хозяин этого клочка суши — некая сумеречная личность, которую хлебом не корми, а дай облазить все близлежащие острова, дабы затем сотворить про каждое такое путешествие-исследование книгу. Но одной графоманией здесь дело не обходилось: командир Myst'а обладает еще и способностями незаурядного волшебника. Во всяком случае эти тома, помимо художественных достоинств, имеют еще одну крайне интересную особенность — любая из книг служит... воротами, дверью на тот остров, который описывает.

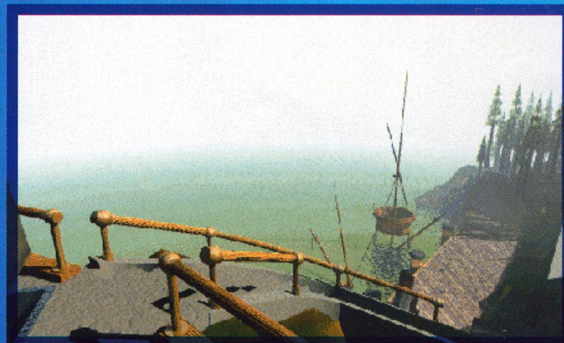
Но таланты талантами, однако наш герой еще и мстителен, как целая рота люто ненавидящих доброго белогвардейского атамана Бурнаша неуловимых и кровожадных подростков из одного детского кинофильма. В общем, когда у него сгорела практически вся библиотека, герой почему-то решил, что поджог — дело рук его сыновей, Сириуса и Экора. Придя к этому умозаключению, папа поклялся себе примерно наказать детишек за игры с огнем. И наказал, что вы думаете! Снова была прокручена любимая идея с книгами: правда, на сей раз писатель-путешественник сотворил не ворота, а, скорее, тупиковые лабиринты, в которые и загнал родных "шалунов". А единственный выход буквально замуровал, так как вырвал из книг по нескольку ключевых страниц, которые, к его чести, не стал уничтожать, а лишь упрятал на тех островах, куда еще имел доступ.

Впрочем, бог не фраер, он все видит. Так что душегуб-папаша вскоре воспоследовал за своими сынками, то есть некто свыше также заключил его в книгу-карцер. Естественно, на двери последней висел огромный замок — так как описывающая путь спасения страница была нагло выдрана и где-то, простите, заначена. Вот так. Не суди, да не судим будешь...

Прогулки по острову

Да-с, чистейшей воды сюрреализм (по-нашему, шиза) — вот что такое Myst к моменту вашего появления на острове. Посмотрим, сумеете ли вы хоть сколько-нибудь обжить предложенную авторами ситуацию.

Что ж, для начала надо осмотреться. Бродить по острову довольно просто — гонишь курсор в нужный угол и нажимаешь на



кнопку. (Единственное, на что жаловалась вся игравшая в Myst часть редакции (правда, это только наши проблемы), так это отсутствие мышки для Saturn'а: стандартный джойстик, увы, удобен меньше. Одним словом, советую вам разжиться приставочной мышью.) Осмотр Myst'а, конечно же, производится не из любопытства. Не забывайте — мы не на экскурсии, поэтому отмечайте любую мелочь — вдруг она пригодится. Особо большим остров назвать нельзя, но предметов непонятного назначения и странного вида здесь предостаточно. Однако несмотря на кажущуюся невразумительность, бытие Myst'а обладает "железной" логикой (хоть и немного своеобразной — согласитесь, не так уж и просто догадаться, что двум огромным шестерням на краю острова соответствует пара колесиков в куда как менее внушительных часах). Но и верхом сложности задачки игры тоже не являются, так что тратить на них по месяцу не придется. Даже и не надейтесь. Месяца, наверное, хватит на всю игрушку. И это, кстати, одна из приятнейших особенностей Myst'а: загадки хоть и

не просты, но вполне разрешимы, причем за разумное время. Все-таки не высшей математикой занимаемся, а ИГРАЕМ.

Вообще говоря, при осмотре острова в голове регулярно всплывает красивое, но не очень понятное слово "психоделика" (еще один синоним шизы и сюра). Она здесь живет и побеждает, потому что очень скоро становится ясно — то, что творится вокруг, иначе и не назовешь. Объясните мне, к примеру, с какой радости в островной ракете (!) стоит некий странный гибрид пианино и органа? Только

не хватайтесь за голову — спустя буквально полчаса такие вопросы перестанут вас беспокоить, и вы будете готовы встретить что угодно и где угодно, причем не только встретить, но и попытаться это как-то использовать. Предупреждаю: если вы наткнулись на нечто двигающееся или открывающееся, знайте — оно вам как-нибудь да пригодится.

Ничего лишнего в Myst'е нет принципиально. Правда... есть некоторые, так сказать, непонятности. Можно, например, найти брошенный кем-то листок. Естественное желание — поднять и прочитать его. Но тут начинаются проблемы. Поднять — легко, прочитать — трудно, так как японский нам в школе вроде бы не преподавали. Что делать? Отвечаю: срочно записаться в кружок "Юный полиглот" либо надеяться, что там приведена какая-нибудь чепуха, что-нибудь вроде "Принцип парадоксальных эмоций ратифицирует собой...". (Скажу по секрету — дабы вы не мучались, — второе предположение оказывается верным: иероглифы можно и не расшифровывать.)

Кстати, об иероглифах. В одном из островных строений можно отыскать остатки библиотеки. Собственно, отыскать — это громко сказано. Они спокойно лежат на полках, главное — выбрать наименее сгоревшие экземпляры. В них-то и можно найти разную полезную информацию, в частности, подсказки для перехода на другие острова. И снова повторюсь: не надо пугаться непонятной письменности, почти вся ценная информация заключена в чертежах, прочитать которые, надеюсь, вы сможете. На одной из схем, к примеру, можно отыскать подсказку насчет "общения" с тем самым пиано-органом из ракеты...

Кроме всего прочего на острове

есть множество строений разной степени полезности и сюрреалистичности. Дружеский совет: обращайте внимание на выключатели, которые напиханы по всему Myst'у. Не забывайте, однако, что это не DOOM, где каждую кнопку нужно нажать, а за каждую пимпочку — дернуть. Здесь все проще и миролюбивей — их надо посчитать, да запомнить цифру, которая пригодится в подземельях острова.

Да! И ни на секунду не выпускайте из головы, что островок ваш не совсем обычный. Здесь всегда можно сотворить что-нибудь до откровения своеобразное, например, повернуть башню (типа "встань ко мне передом, к лесу задом") или изваять мост из шестеренок. Так, последний созидается при помощи некого приспособления, больше всего напоминающего гибрид взрывного устройства и пожарного крана.

Но в целом, как я уже говорил, игра исключительно логична. Никаких неожиданных появлений или пропаж. Результат каждого действия, если постараться, можно предугадать. Согласитесь, ведь это разумно, что нельзя, например, улететь на ракете, если к ней не подводится энергия. По мере того, как вам будут удаваться вылазки на другие острова, логика игры будет становиться все более родной и близкой. Правда, и задачи постепенно усложняются, так что не надо бояться, что Myst выродится в банальный квест начала 90-х. Этого не случится.

Myst — это терапия

В общем, ищите и найдете, бродите — и набредете на что-нибудь полезное. Тем более, что прогулки по Myst'у — штука довольно приятная, так как графика игрушки почти идеальна: никаких ярких, раздражающих пятен, все красиво и по уму.

Подстать сюжету и графике звук, значащий здесь очень много (без него лучше и не играть). Любое мало-мальски важное событие соответствующим образом озвучивается, что очень помогает, если, скажем, нужно узнать, случилось ли что-нибудь вне картинки экрана. Или же попытайтесь набрать нужную комбинацию звуков на пульте ракеты, не слыша этих звуков, а я на вас посмотрю. Кроме того, фоновая музыка просто мила — мелодична и спокойна, как и вся игра. Похоже, что Myst вполне может служить для терапевтических целей, ибо лучшего средства, чтобы расслабиться или обрести душевное равновесие, я еще не видел. Полагаю также, что игра запросто сможет заменить поклонникам г-на Бахуса их любимые напитки — уход на некоторое время в другой мир вам обеспечен.

Итак, подвожу черту: Myst — одна из тех немногих игрушек, которые без всякой натяжки можно назвать шедеврами. Надеюсь, вы понимаете, что это такое — играть в шедевр.

— Антон Литвиненко

MYST

Название:
Myst
Производитель:
Sunsoft

Рейтинги:

графика:	90%
звук:	95%
сюжет:	90%
общий рейтинг:	90%

Хит-парад PC-игр "Читательская двадцатка"

1. DOOM 2	**11. Lost Eden**
2. BioForge	**12. X-Com 2**
3. DOOM 1	**13. Tie Fighter**
4. Mortal Kombat 2	**14. Myst**
5. Full Throttle	**15. Descent**
6. Rise of the Triad	**16. Heretic**
7. WarCraft	**17. Under a Killing Moon**
8. Wing Commander 3	**18. The Daedalus Encounter**
9. Cyberia	**19. Dark Forces**
10. Magic Carpet	**20. Dawn Patrol**

От редакции

1. Хит-парад составлен по анкетам и письмам читателей "Магазина Игрушек", поступившим в период с **сентября** по **середину октября** (это срок подписания номера в печать) с.г.

2. Обработку прошло около **300** читательских писем и анкет — почти столько же, сколько и при составлении первого хит-парада (см. 4-й номер "МИ"). Однако при том же количестве рассмотренных анкет в них упоминалось значительно больше названий PC-игр, а именно **206**, то есть почти в три раза больше. Следовательно, у нас появилась хорошая возможность проверить адекватность результатов хит-парада N 1 действительному положению дел на игровом фронте России и СНГ (письма по-прежнему приходят со всего ближнего зарубежья). И, надо сказать, результаты, полученные на этот раз, сняли все наши опасения по поводу случайности прежнего потока корреспонденции.

Выведение результатов хит-парада велось тем же методом, что и в первом случае.

3. Итак, "Двадцатка" — за исключением **трех** игр — представлена теми же названиями. Вот неудачники, покинувшие список: **Dune 2**, **Star Wars** и **SimCity 2000**. При всем том заметим, что покинувшая "Топ-20" "старушка" SimCity набрала даже больше очков, нежели в первый раз, когда она замыкала хит-парад; почти такая же ситуация с Dune 2 (незначительное уменьшение очкового результата — всего на три пункта, то есть на одно третье место). Расставание этих игр с "Двадцаткой" случилось только потому, что читатели более активно голосовали за нынешние счастливицы-игры, и разброс мнений при парадоксальном увеличении претендентов на попадание в рейтинг стал меньше (см. наши умные мысли в п.8). Смущает, впрочем, то, что Dune "свалилась" аж с 8-го места (в третью десятку).

Неожиданный очковый провал потерпела лишь Star Wars, которая "упала" по этому показателю так низко, откуда, похоже, ей уже никогда не выбраться.

4. А вот те игры, которые впервые вошли в хит-парад: **Heretic** (16 место), **The Daedalus Encounter** (18-е) и **Dawn Patrol** (20 место). Впрочем, они и в первый раз были близки к попаданию в рейтинг: во всех случаях не хватало нескольких третьих-четвертых мест.

5. О перемещениях в нынешней "Двадцатке". Но сначала о том, кто стоит, как скала. Легко видеть, что чемпион верен себе. Речь, конечно, о **DOOM 2**. На сей раз игрушка набрала почти в три (!) раза больше очков (601), и это при том, что второй и третий "призеры" остались при своем очковом интересе. Иными словами, наблюдается почти 300-процентное преимущество. Ни дать ни взять — феномен.

Первый DOOM также остался на прежней позиции (3-й результат), недополучив по сравнению с первым "Топом-20" всего четыре первых места.

В тех же строчках **Myst** и **Descent** (14 и 15 места). Впрочем, радует, что тот же Myst (радует потому, что это восхитительный квест) солидно подтянулся по очкам. Кто знает, может, это свидетельство какой-то тенденции?

6. В первой тройке небольшие перемены: на вторую позицию буквально выкарабкалась игра **BioForge** — преимущество над "дедушкой" DOOM 1 чисто символическое (одно третье место). Впрочем, не все коту масленица, и полуробот-получеловек Лекс на этот раз сумел намять бока самому Морскому пехотинцу. То ли еще будет?

Но досталось не одному Дубленому загривку, от Лекса пострадали еще и герои мордобойного хита всех времен и народов **MK 2** (4 позиция). Почему-то думается, что это начало конца упомянутой игрушки. На это, в частности, указывает значительное очковое отставание Kombat'a (порядка десяти первых мест, или 50 очков) от результата первого хит-парада. Или это случайность? Так что: "Руки прочь от единственного мордобоя нашей "Двадцатки" или "Кровавой нечисти нет места в хит-параде "МИ"? Какой лозунг актуальней? Помянем к тому же, что уже живет и здравствует MK 3.

Обращает на себя внимание лихое восхождение весьма симпатичной игрушки **Full Throttle** (5 место). Кстати говоря, мы его почти предсказывали, написав в прошлый раз, что игра эта новая и по мере распространения ее по России ситуация будет активно меняться. Как в воду глядели (какие мы умные)! Солиден и очковый результат, достигнутый в этот раз Full Throttle. Да и отрыв от 6-го места не так уж мал. Увы, примерно в той же позиции "застряла" игра **Lost Eden** (11 место), второй наш "протеже", которому мы чего-то там предсказывали (какие же мы непрозорливые!). Ничего, помяните наше слово... Хотя... может, мы и не правы. Игрушка ведь на CD, а много ли этих штуковин у читателей "Магазина"... (Заметим в скобках, что аппаратные дела "портят жизнь" многим достойным играм, выводя на высокие места игры менее изысканные, но и менее требовательные по части техники. Тот же DOOM — при всем нашем уважении к нему — это ведь еще и очень точное аппаратное попадание по России: ему ведь 386-го ПК хватает.)

Впервые в десятку вошли **Cyberia** (9 место) и **Magic Carpet** (10 позиция). Оно и понятно: игрушки достойные, и игроманы, похоже, начинают их раскусывать. Только долго ли продержится на столь высоком месте тот же Magic, когда Bullfrog уже выпустила вторую версию этой игрушки?

7. А теперь несколько замечаний о новичках "Двадцатки". Это Heretic, The Daedalus Encounter и Dawn Patrol. Во-первых, пополнение в полку 3D-action (Heretic). Похоже, что это самый популярный в России жанр — во всяком случае в нынешнем хит-параде семь подобных игрушек. Во-вторых, впервые в рейтинг попадает так называемое интерактивное видео (The Daedalus Encounter), за которым, как утверждают западные специалисты, будущее. В-третьих, долгожданное "проникновение" в "Топ-20" классической (хоть и "немного" интерактивной) леталки (Dawn Patrol).

8. Следует отметить, что много плотнее стали результаты игр, занявших 2—5 места (всего-навсего 10-процентная очковая разница; в первый раз речь шла о 60-процентном разбросе). То же самое с играми на 15—20 позициях. Прежние 72 очка, которых раньше было достаточно, чтобы вывести игру в шестую строчку рейтинга, сегодня "весят" всего лишь 13-е место.

9. И вновь мы вынуждены констатировать, что россияне, оказывается, не играют в спортивные симуляторы. Хотя, надо признать, в этот раз к "топу" активно подбиралась футбольная игрушка **FIFA International Soccer**. Не подобралась. Сошла на половине дистанции, дыхалки не хватило. Кое-какие телодвижения делала и **NBA'95**. Тот же неутешительный результат.

10. И, наконец, о тех игрушках, что дышали в затылок нынешним "именинникам". Это **Creature Shock** (то же количество очков, что и у Dawn Patrol, но маловато первых—вторых мест), **Ultimate DOOM** (вдруг и ремейк еще "раскочегарится"?), знакомая нам Dune 2, очень милый "музейный экспонат" по имени SimCity 2000, стратегия **Transport Tycoon**, а также **Around the World in 80 Days** и **Alone in the Dark**.

Вы, конечно, ждете, прогнозов? Пожалуйста. В ближайшие два-три месяца (то есть до нового года — февраля) существенно ничего меняться не будет. А вот потом, когда ряд известных фирм сделает рождественский залп новых игрушек, все может прийти в динамику. Жаль, что среди "артиллеристов" не будет любимицы российских игроманов iD Software: как нам стало известно, она отложила **Quake** аж до... лета 1996 года. Право слово, разве можно так травмировать игровую общественность великой державы? Слезы наворачиваются...

Games Magazine
Магазин Игрушек

Дорогие друзья!
Если Вы не безразличны к тому, что публикуется на страницах **"Магазина игрушек"**, если Вам интересно знать, во что играет ваш коллега-игроман и следовательно, принять деятельное участие в составлении **"Читательской двадцатки"**, если, наконец, Вы хотите попытать счастье в розыгрыше множества призов, предоставленных редакцией журнала (а это и замечательная Sega MegaDrive, и приставочные картриджи, и игры для PC), то Вам, без сомнения, нужно заполнить нашу анкету (то, что в ней хочется заполнить) и выслать ее по адресу:
119517, Москва, а/я 9, Games Magazine — "Магазин Игрушек".

Фамилия Имя Отчество

Возраст

Адрес телефон

Род занятий

Игровые компьютеры, к которым Вы имеете доступ

Собираетесь ли Вы в ближайшее время покупать компьютер (если да, то какой)

Лучший материал этого номера "МИ"

Худший материал номера

Самый полезный материал номера

Любимый автор "МИ"

Автор "МИ", к которому Вы равнодушны

О чем бы Вы хотели почитать в следующих номерах "МИ"

Какие номера "МИ" Вы уже читали

Какие игровые журналы Вы читаете, кроме "МИ"

Хит-парад "МИ"

Games Magazine
Магазин Игрушек

Пять самых любимых (на данный момент) игр для **PC**:

1.
2.
3.
4.
5.

Пять самых любимых (на данный момент) игр для **Sega MD**:

1.
2.
3.
4.
5.

Пять самых любимых (на данный момент) игр для **Nintendo**:

1.
2.
3.
4.
5.

Пять самых любимых (на данный момент) игр для других игровых платформ (обязательно указать для каких именно!):

1.
2.
3.
4.
5.